Luxemburg Lfr 123,- Belgien bfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Italien Lit 5.800,- Österreich ÖS 45,- Schweiz sfr 5,80 Spanien ptas 485,-

NINTENDO, SEGA & MEHR

ISSN 0946-6282

COMPUTEC VERLAG

5/95

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

nur DM 5,80

ROLLENTAUSCH

Chaotix
Knuckles als neuer 32X-Held

SNES IM BRENNPUNKT

Fireman
Heldenepos im Miniformat

TOP SECRET

Studios Day
Acclaim enthüllt geheimes Spielelabor

MIT MEGA-GEWINNSPIEL

1 NBA JAM T.E.
Spielautomat zu gewinnen

GIB GAS, ICH WILL SPASS

DAYTONA USA

AM2 TUNING FÜR DEN SATURN

05
4 391135 505802

1 Spieler

2 Spieler

4 Spieler

KONAMI®

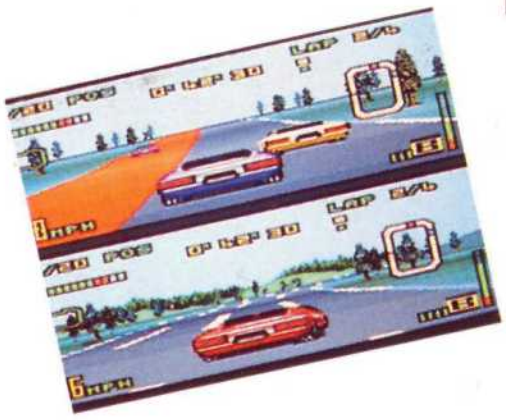
Superstarker VideospieleSpaß

Faszination auf 4 Rädern – für 4 Piloten!

Top Gear 3000, die Superversion der Top-Gear-Serie. Auch noch im Jahr 2962 vermitteln Autorennen jede Menge Nervenkitzel und gehören somit zur Freizeitbeschäftigung Nummer eins. Nur sind die Leute, die sich das Dabeisein leisten können, noch reicher und spleeniger als die Promis unserer Zeitrechnung. Auch finden die Grand Prixs nicht mehr auf der Erde statt, sondern auf zwölf Planeten.

Das ist die Story:

Vier unterschiedliche Renn-Boliden stehen zur Auswahl.
Aus dem Menü wählt Ihr deren Ausstattung. Individuell. Tuned den Motor und verbessert das Getriebe.
Holt Euch breitere Schlappen oder powert Euren Turbo-Booster auf maximale Leistung.
Nach jedem Sieg gibt es satte Preisgelder, die Ihr natürlich in den weiteren Ausbau Eurer Rennwagen steckt. Bis zu 4 PS-Fanatiker können mitspielen.
Gegeneinander oder gegen den Computer.
Der DSP-Chip macht es möglich, daß auch im 4-Spielermodus keine Geschwindigkeitsverluste auftreten.
Die Schwierigkeitsstufen sind anwählbar:
„EASY" (Sie fahren 25 Kurse), „MEDIUM" (34 Planeten-Kurse) und „HARD" (alle 47 Rennen).



NEU!

DM 139,95

Top Gear 3000:
Exakte Steuerung, rasanter Spielablauf, bestechende Grafik, faszinierendes Scrolling und fantastische Rennstrecken.
Einsteigen! Anschnallen! Gas geben!

Gremlin

KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI.
©1994 GREMLIN INTERACTIVE LIMITED. Top Gear 3000 is a trademark of KEMCO, Japan.
Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

F&P 95/078

Geheimes aus Acclaims Seite 90
Entwicklungsstudios in New York

Sega macht mobil, mit Action, Sport und Spiel. Daytona USA, Segas neuestes "Zugpferd", zeigt sich von seiner schönsten Seite, nämlich ganz vorne. Seite 24

Schlag auf Schlag: Players Guide zu Super Punch Out T&T Seite 418

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

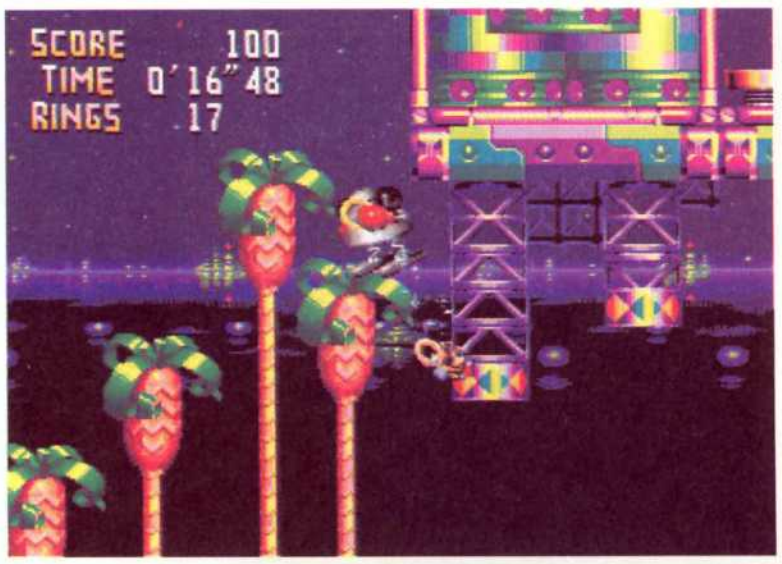
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Polygon-Schlacht

Wurden Polygontitel Mitte bis Ende der Achtziger Jahre noch milde belächelt, obwohl David Brabens Elite und Rainbirds Starglider es durchaus zu Kultstatus brachten, hat sich bis heute doch einiges verändert. Stunt Race und Starwing galten mit weltweit 1 Mio. bzw. 4 Mio. verkauften Exemplaren in dieser Beziehung als Vorboten für die Next Generation-Konsolen, deren Hardwarepower zusehends an der Zahl der berechenbaren Polygone/Sekunde gemessen wird. Spiele wie Motor Toon Grand Prix und Toh Shin Den (PlayStation), bzw. Virtua Fighter und Panzer Dragoon (Saturn) gelten bereits heute als Aushängeschild für die jeweiligen Hersteller. Mit aufwendigem Texture Mapping sowie Shading-Effekten geht der Trend in Richtung aufwendigere, realistischere Spiele mit frei beweglichen Kamerafahrten, die erst das Gefühl für räumliche Tiefe vermitteln. Als Meßlatte für 3D-Titel kristallisieren sich immer mehr Beat'em Ups und nicht zuletzt Rennspiele, wie bspw. Ridge Racer und Daytona USA heraus, das wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen. Entscheidend ist jedoch nach wie vor das Gameplay, das einen optisch herausragenden Titel auch sehr schnell ziemlich blaß aussehen lassen kann; bestes Beispiel: Toh Shin Den Vs. Virtua Fighter. Sollten die Entwickler ebensoviele Ressourcen in die Spielbarkeit "verschwenden" wie auf gerenderte Optiken und Full Motion Video-Sequenzen, dann, und nur dann, geht die Branche glänzenden Zeiten entgegen.

Mit dieser Ausgabe feiern wir übrigens ein kleines Jubiläum, die mittlerweile 25ste Ausgabe. Ganze zwei Jahre ist es nun her, daß wir uns aufgemacht haben dem Fachzeitschriftenmarkt neue Impulse zu setzen. Etliche Ideen, wie bspw. unsere Insert Coin- oder Kleinanzeigenrubrik, haben mittlerweile einen festen Platz in der Mega Fun eingenommen und fanden auch diverse Nachahmer, während andere Projekte, wie bspw. ein Videospiele-Lexikon, wieder in der Versenkung verschwunden sind. Aus diesem Anlaß gewähren wir Euch einen kleinen Einblick hinter die Kulissen. Blättert doch einfach mal auf Seite 94 zu unserem Fotoroman.

Viel Spaß beim Schmökern
Euer Mega Fun Team



Rollentausch

Chaotix

Knuckles als neuer 32X-Held

Einstmals Bösewicht, nun strahlender Held, ein neuer Videospiel-Trend?

Seite 32

Gib Gas ich will Spaß

Daytona USA

AM2 tuned den Saturn

Ein Preview der Superlative. Gerechtfertigt?

Seite 24

Top Secret

Studios Day

Acclaim lud ein - Drehort New York

Spion Schlulf im Dienste seiner MEGA FUN

Seite 90

32X-Nachschub

Speedy Gonzales

Die schnellste Maus der Videospielszene

Kann der kleine Held frischen Wind in die Jump'm Run-Welt bringen?

Seite 34

Rubriken

Anzeigenauftrag 63
Börse 62
Countdown 66
Editorial 3
Fun Mail 59
Game Over 98
Highlights 3
Impressum 98
Inserentenverzeichnis 85
Mega Mail 60
Referenzen 40
Scene 20

Super Nintendo

Software News

Starwing 2 17

Previews

Super Turrican 2 38

Spieletests

ACME Animation Factory 86
Al Unser Jr.'s Road To The Top 67
Brandish 84
Carrier Aces 79
Firemen 80
Rise Of The Phoenix 84
Tecmo Super Baseball 75
Warlock 78

Helpline

Players Guides

NBA Jam Tournament Edition 420
Super Punch Out 418

Codes + Freezers

Demon's Crest 429
Jurassic Park 2 430
Unirally 429
Action Replay Pro-Codes 417

Game Boy

Spieletests

FIFA Soccer 86

Saturn

Software News

Battle Monsters 16
Deadalus 12

Previews

Daytona USA 24
Panzer Dragoon 30

Helpline

Codes + Freezers

Virtua Fighter 432

Mega Drive

Software News

Brian Lara Cricket 19
NFL Quarterback Club 32X 18
Pete Sampras Tennis '96 19
Vector Man 18
WWF Raw 32X 18

Previews

Chaotix 32X 32
Dungeon Explorer CD 36
Mr. Nutz 2 35
Shadow Squadron 32X 36
Speedy Gonzales 34

Spieletests

Alien Soldier 72
Beavis & Butt-Head 76
Bonkers 71
Daffy Duck 41
Magical Popful Mail CD 70
Saturday Night Slam Masters 76
Street Racer 74
Tecmo Super Hockey 76
The Tick 75
Toughman Contest 68
Warlock 78

Knochenbrecher

Toughman Contest

Here comes a new challenger

Super Punch Out auf dem MD?

Seite 68

Fun-Raserei

Street Racer

Konvertierungen ohne Ende

Ohne Mode 7, trotzdem ein Hit?

Seite 74

SNES im Brennpunkt

Firemen

Heldenepos im Miniformat

Feurige Action zum zweiten, diesmal von Human

Seite 80

Helpline
Players Guides
NBA Jam Tournament Edition 420
Story Of Thor 422
Codes + Freezers
Castlevania 431
Madden '95 417
Mickey Mania 430
Red Zone 429
Road Rash 3 429
Sonic CD 431
Star Wars Arcade 32X 417
Streets Of Rage 3 430
WWF Raw 431
Action Replay Pro-Codes 417

Game Gear

Previews
Speedy Gonzales 34
Spieletests
Fatal Fury Special 77
Micro Machines 2: Turbo Tournament 78

PlayStation

Software News
Ace Combat 16

3DO

Software News
Po'ed 15
Space Hulk 15
Triple-Threat Shanghai 15
Helpline
Codes + Freezers
Need For Speed 432

Jaguar

Software News
BattleSphere 14
Hover Hunter 14
Power Drive Rally 16
Zzyorx II 12
Spieletests
Syndicate 84
Theme Park 86
Helpline
Codes + Freezers
Bubsy In: Fractured Furry Tails 430
Iron Soldier 430
Kasumi Ninja 432
Zool 2 431

Neo Geo

Spieletests
Double Dragon 87
Super Sidekicks 3 89

Specials

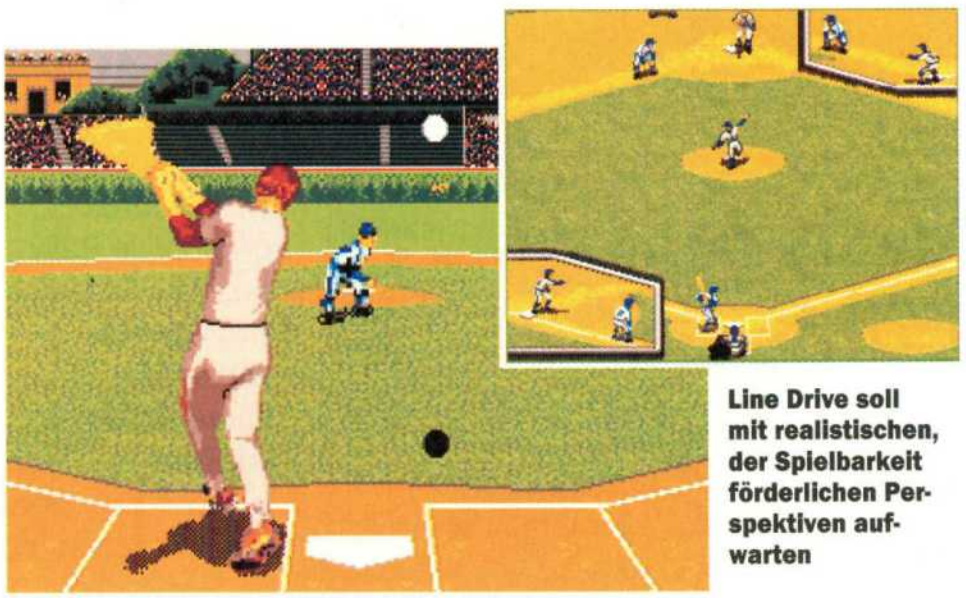
ECTS Show 6
Mega Fun-Comic 94
Studios Day:
Acclaim Goes To Hollywood 90

Undankbar! So in etwa kann man die zeitliche Plazierung der ECTS in London dieses Frühjahr umschreiben. Kurz nach der CES und nur wenige Wochen vor der E3 in L.A. hatten und wollten die Hersteller kaum Neuigkeiten oder echte Highlights am Messestand präsentieren.

Entweder platzten die heißersehnten Hardwarebomben wie Virtual Boy, PS-X oder Saturn schon vor geraumer Zeit, oder man hebt sich die Überraschung für die gesamte Weltöffentlichkeit, sprich für L.A. auf. Nintendo hatte noch nicht einmal einen Messestand und das Sega-Logo prangte nur von einem kleinen Verschlag am Rande des Geländes. Dafür nahm Sony fast ein Drittel des Ausstellplatzes in der Grand Hall für sich in Anspruch. Zwar wurde viel fürs Auge geboten, doch Messegespräch war eigentlich nur, welches neue Konsolensystem die größten Chancen auf dem Markt haben könnte. PS-X und SAT sind ziemlich teuer, haben dafür im Gegensatz zum Ultra 64 ein CD-Laufwerk. 3DO und JAG müssen nachrüsten, und ein jeder vertritt seine ureigene Theorie, welche natürlich als alleingültige Wahrheit vehement propagiert wird. Wird Zeit, daß man sich unter der heißen Sonne Kaliforniens lokker macht...

ELECTRONIC ARTS
Das Sabbern kann beginnen

Auch EA hatte außer einer Ankündigung keine "unbekannten Größen" am Stand. **FIFA '96** kommt, mit virtuellem Stadion, noch besserer Spielbarkeit und wahrscheinlich im Herbst für sieben Konsolen gleichzeitig, allerdings sind 16-Bit-Versionen fraglich. Obwohl Baseball in Deutschland noch fernab des breiten Interesses sein Dasein fristet, wird **Line Drive** (SNES,MD) im Juli von gehobenem Interesse sein. 4.000 Spieler-Animationsphasen und innovative Perspektiven werden anderen Baseballspielen das Leben schwer machen.

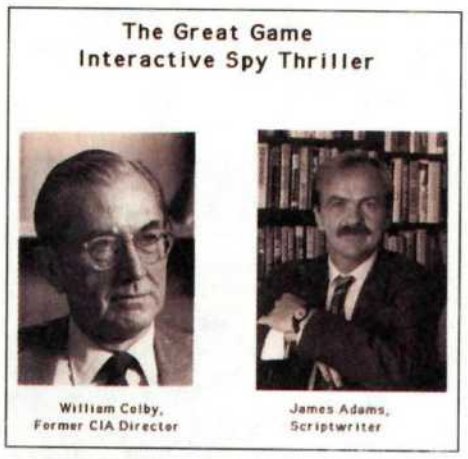


Line Drive soll mit realistischen, der Spielbarkeit förderlichen Perspektiven aufwarten

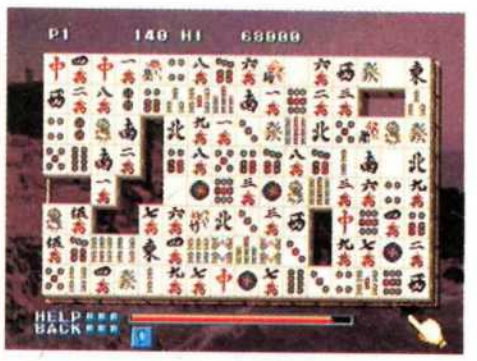
ACTIVISION

Die Klassiker: Die konnten sie nur noch besser machen...

Die Recycling-Welle bei Activision hält an. Nachdem Besitzer von PCs jetzt wieder die guten alten VCS 2600-Spiele auf den Monitor zaubern können, werden auch andere bekannte Oldies umgesetzt und neu aufgelegt. **Pitfall: The Mayan Adventure** kommt schon in den nächsten Wochen für 32X und im Laufe des Jahres für 3DO und JAG. Besonderes "Ohrenmerk" wurde auf den Soundtrack des Dschungelabenteuers gelegt. Mit einem speziellen 3D-Soundsystem namens "Spazializer" wurden Originalaufnahmen aus den Regenwäldern Costa Ricas mit Kompositionen einiger Starmusiker verbunden. **Zork: Nemesis** wird bei den alteingesessenen Adventure-Freaks gewisses Augenleuchten erzeugen. Mit über 1 Mio. verkaufter Einheiten gehört die romantische Horrorerzählung zu den PC-Klassikern und kommt nun auch für PS-X und SAT. Außerdem will Activision einen neuen Sport sowohl für das Videospiel als auch im wirklichen Leben groß rausbringen. **Hockeydrome** soll in einer kegelförmigen Arena stattfinden und eine Mischung aus Eishockey, Fußball und Cross-Fahren sein. Ende 1995 könnt ihr Euch auf PS-X, SAT und 32X ein Bild machen. Zudem wurden **Muppet Treasure Island,** ein Lernspiel-Adventure, **The Great Game,** ein Spionage-Adventure und **Shanghai: The Great Moments** (alle PS-X, SAT) angekündigt.



Ehemalige Geheimdienst-Mitarbeiter gaben Tips zu The Great Game



Egal ob auf einer Next Generation-Konsole oder handgeschnitzt, Shanghai ist und bleibt ein Klassiker

Über alle Formate hangelt sich Pitfall Harry an die Spitze

SEGA

"Gentlemen, Start Your Engines!"

Premiere für die Saturn-Version des Spielhallen-Knallers **Daytona** stand auf der Speisekarte in London. Exklusiv im Sega Hauptquartier wurde das nicht nur großartig anzusehende, sondern vom Fahrgefühl Maßstäbe setzende Objekt der Begierde präsentiert. Lest dazu unbedingt unser extrem cremiges Preview. Außerdem wurden noch **Clockwork Knight** und **Panzer Dragoon** für den Saturn vorgestellt. In Japan gibt es alle drei Titel schon zu kaufen. Damit der Saturn auch Spielfilme in CD-Qualität abspielen kann, wurde auch ein **MPEG-Modul** gezeigt. Dieses soll von der Wiedergabe- und Bedienungs-Qualität sogar CD-I-Qualität überbieten.

Neben Daytona sorgte auch Panzer Dragoon für Aufsehen. Warum? Dazu lest Ihr am besten zu beiden Spielen die Previes in dieser Ausgabe

So ist das Leben: Während auf der Messe nur eine etwa zu 70% fertiggestellte Version zu sehen war, hatten wir schon eine Endfassung in der Redaktion und zockten bis der Saturn zu glühen anfing

Clockwork Knight haben wir Euch schon in Ausgabe 2/95 ausführlich vorgestellt

NINTENDO

Wo ist Mario?

Wer hätte sich das je träumen lassen? Eine Messe ohne Nintendo-Stand. Nichtsdestotrotz traf man sich im Pressezentrum zum intensiven Gedankenaustausch. Dabei wurden auch noch schnell zwei Game Boy-Spiele vorgestellt. **Mario's Picross** ist ein tolles Strategiespiel, welches als Mischung aus Mastermind und Schiffe Versenken gedacht ist. Dazu noch das langerwartete **Kirby's Dreamland 2,** das unter den Game Boy-Jump'n Runs in punkto Komplexität und Fun zu den absoluten Sahnestückchen gehören soll. Beide Titel kommen im Juni/Juli. Dann begann natürlich das hektische "Sag-Mir-Was-Über-Ultra 64"-Gebohre. Definitiv war nur der Einstiegspreis, nämlich ca. 500 DM und daß die Konsole zuerst ausschließlich mit Modulen arbeitet, zu erfahren. Außerdem entwickeln schon ca. 20 Softwarehäuser fieberhaft an den ersten Titeln. Eine CD-Station ist geplant und man versucht möglichst bis Weihnachten auf dem Markt zu sein. Stichwort **Mario Kart** auf Ultra 64: Natürlich durfte Nintendo noch nichts über dieses Projekt erzählen. Jedoch haben wir im Namen aller Fans unsere Vorstellungen über Steuerung und Aufbau des Spieles zum Besten gegeben. Also bloß nichts an der Steuerung verändern, Herr Miyamoto.

Sie sehen dem Spiel gelassen entgegen, denn sie wissen, White Men Can't Jump

Das brandneue Six-Button-Joypad haben wir den Entwicklern quasi aus der Hand gerissen, um es Euch präsentieren zu können

Das totale Schumi-Feeling aus der Cockpit-Perspektive bei Formula 1

Wer am "Wachkäfer" (oben über der Tür) ihres Messestandes vorbeikam, stand direkt in der Chef-Etage von Atari

ATARI

Die graue Eminenz zeigt sich ungewohnt offen

Ihr bisher größter Stand auf der London-Messe, ein CD-Laufwerk und jede Menge Software, man merkte, daß Atari diese ECTS und den europäischen Markt nun sehr ernst nahm. Wer die unerbittlichen Empfangsdamen hinter sich gelassen hatte, konnte mit Direktoren und Managern ungehindert über die neueste Firmenpolitik philosophieren. Im Mai und zu einem ungewöhnlich niedrigen Einstiegspreis von 349 DM kommt das CD-ROM nun in die Läden, nachdem es bereits ursprünglich Anfang März hätte ausgeliefert werden sollen. Dazu gleich eine ganze Palette hochinteressanter Titel: Die vielversprechende Basketball-Simulation **White Men Can't Jump** oder der Fantasy-Epos **Highlander** (Sommer) gaben genau wie der PC-Tophit **Creature Shock** (Sommer) Anlaß zur Hoffnung für die Raubkatze. Freunde des indizierten Prügelspiels II werden **Ultra Vortex** sicherlich sofort lieben. Mit Kreissägen und anderen spitzen Gegenständen steigen Monster und Mutanten in den Ring. Ultraschnelle 3D-Action verspricht **Blue Lightning**, ein Titel der auf dem seligen Lynx schon für Furore sorgte.

Mit einem Kampfbomber fliegt Ihr durch Straßenschluchten und atomisiert diverse militante Zwergstaaten (beide Frühjahr). Exklusiv für die Mega Fun gab es auch Antwort auf die leidige Frage nach einem neuen Joypad. Frisch aus dem Labor legte man uns den Erlkönig mit sechs in zwei Dreier-Reihen angeordneten Tasten sowie Links-/Rechts-Buttons auf den Tisch. Atari scheint langsam in die Gänge zu kommen, lest dazu auch das Interview mit Jean Richen, European Marketing Manager Atari.

Interview mit Jean Richen, European Marketing Manager Atari UK

„Wir wollen das NES der Neunziger werden."
Jean Richen, Atari

Mega Fun: Sind Sie zufrieden mit der Akzeptanz des Jaguar auf dem Weltmarkt?

Jean Richen: Unser Hauptziel waren zuerst einmal die USA, deswegen wird Europa erst in diesem Jahr verstärkt ins Visier genommen. Aus diesem Grunde kann ich Ihnen nicht sagen, ob wir zufrieden sind. Gerade in Deutschland fangen wir eigentlich erst an und stehen in Verhandlungen mit großen Ketten wie Karstadt. Wir vertrauen vor allem auf eine weite Verbreitung des Jaguar.

Mega Fun: Wie interessant ist der deutsche Markt im Speziellen?

Jean Richen: Der deutsche Markt ist vielleicht der wichtigste überhaupt. Die Zusammenarbeit mit den Vertrieben klappt hervorragend, Quelle, um nur einen zu nennen, ist ein starker Partner. Und man merkt, daß der Jaguar vom deutschen Publikum ernst genommen wird.

Mega Fun: Warum wird das CD-Laufwerk erst so spät veröffentlicht? Immerhin muß man nun mit einem realen Saturn und einer handfesten PlayStation in den Ring steigen.

Jean Richen: Nun, einfach wegen der Softwareentwicklung. Das ist eine Sache, an der wir noch arbeiten müssen. Die Entwickler sind zwar alle sehr nett, jedoch haben sie eine gewisse Tendenz, mehr Zeit als geplant in Anspruch zu nehmen. Wir haben einen Produkt-Supervisor, der seit Anfang des Jahres den Daumen auf die Einhaltung der Veröffentlichungsliste hat und ob die Produkte Qualität besitzen. Ein CD-Spieler ohne CDs macht nicht viel Sinn. Sega und Sony hingegen werden nicht mit uns konkurrieren, sondern miteinander. Unsere Maschine kostet 379 DM, während PlayStation und Saturn sehr teure Produkte sind. Das heißt, man kann vielleicht Jaguar oder Saturn/PlayStation kaufen, aber in der Masse werden wohl weniger Leute die beiden teuren Konsolen wählen. Wir haben eben den Massenmarkt im Ziel. Wir wollen das NES der Neunziger werden. Und es gibt den CD-Vorteil, aber man muß ihn nicht nutzen.

Mega Fun: Wenn Sie zurückblicken, glauben Sie, daß die frühe Veröffentlichung des Jaguar mit relativ wenig Software ein cleverer Schachzug war oder eher das angeknackste Firmenimage noch mehr ruiniert hat?

Jean Richen: Ich möchte nicht von einem Fehler sprechen. Atari hat sich in der letzten Zeit extremen Wandlungen unterzogen. Wir standen 1991 ziemlich am Abgrund und die Erfolgskurve der letzten drei Jahre geben unserer neuen Politik recht. Plötzlich kann man Profite anstatt Verluste einfahren. Und das hebt ein Image ganz gewaltig.

Mega Fun: Nachdem sich die Schallplatte und die Diskette langsam aber sicher der CD beugen müssen, wird Ihrer Meinung nach das Modul einen ähnlichen Weg gehen?

Jean Richen: Davon bin ich absolut überzeugt.

Mega Fun: Monsieur Richen, danke für das Gespräch.

US GOLD
US Gold im Fußball-Fieber

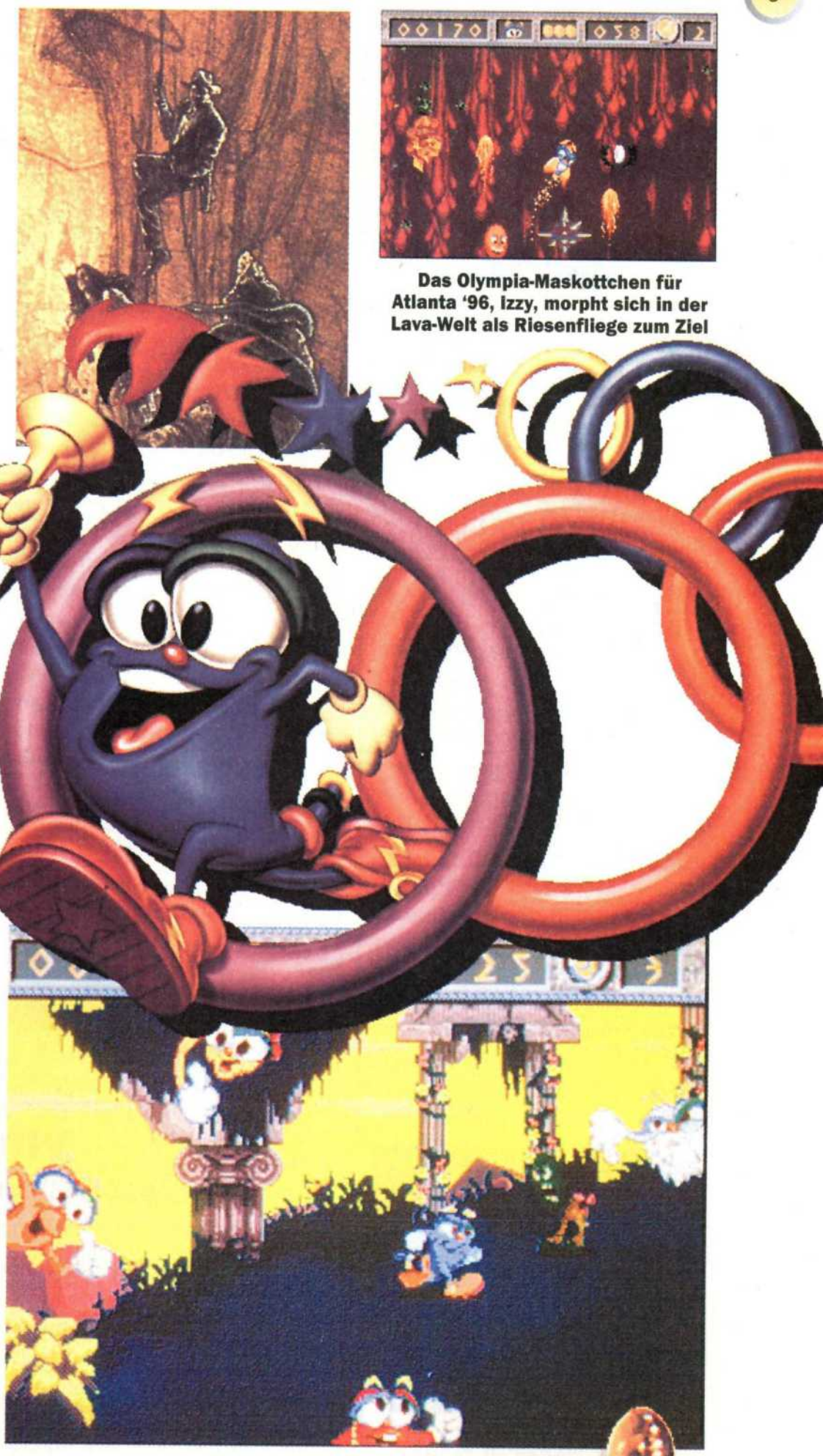
In der Grand Hall war von US Gold weit und breit nichts zu sehen. Um den Stand des Softwarehauses zu erreichen, gab es einen Shuttle Service. Dieses Shuttle allerdings war ein ca. 8 Meter Schiff von einer Limousine, in der man wie Graf Koks zum Tara Hotel chauffiert wurde. Dort stürzte man sich am besten gleich auf **Feverpitch Soccer**, einem tollen Action-Fußball mit Fünf-Spieler-Modus für SNES und MD. Mittels Spezialeigenschaften wie Feuerball oder acht unterschiedlichen Spieler-Charakteren will man weg von der reinen Simulation.

Der Kollege des Disney-Magazins Limit kam jedenfalls erst einmal unter die Mega Fun-Räder. **Flashback** für 3DO machte ebenfalls optisch viel her, vor allem die Filmsequenzen und die Animationen lassen auf eine würdige Konvertierung hoffen. Die Jungs von Factor 5 haben bei **Indiana Jones** ganze Arbeit geleistet, MD-Besitzer können sich auf 28 Levels quer durch die drei Filmklassiker freuen. Zusätzlich wurden noch **Izzy's Quest For The Olympic Rings** (SNES, MD) und **Mega Man** (GG) gesichtet.

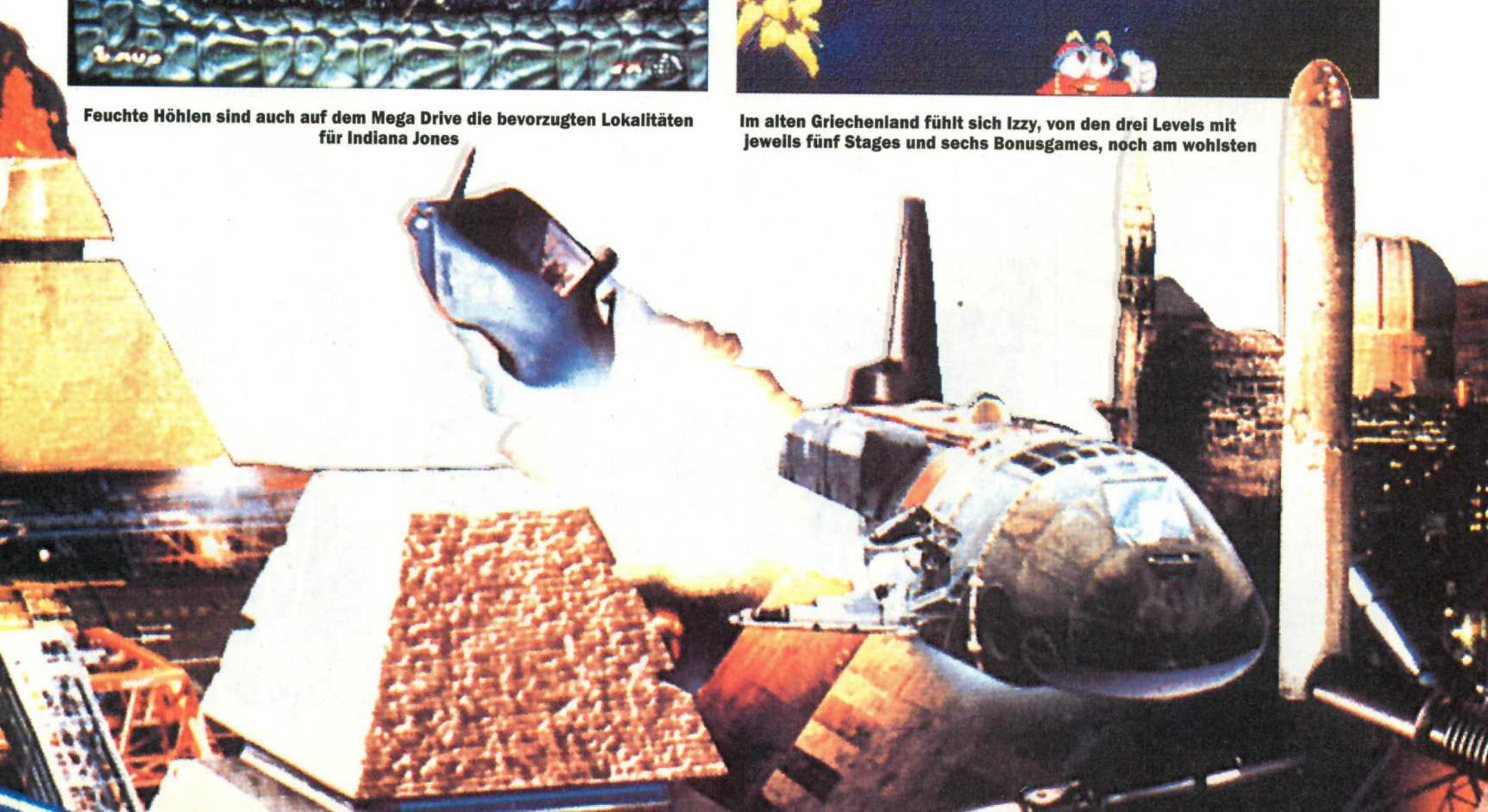
Mit Fever Pitch Soccer hält der Begriff "Special Move" auch Einzug im Fußball

Feuchte Höhlen sind auch auf dem Mega Drive die bevorzugten Lokalitäten für Indiana Jones

Das Olympia-Maskottchen für Atlanta '96, Izzy, morpht sich in der Lava-Welt als Riesenfliege zum Ziel



Im alten Griechenland fühlt sich Izzy, von den drei Levels mit jeweils fünf Stages und sechs Bonusgames, noch am wohlsten



SPRING 95 ECTS

COREDESIGN

Make contact, stay in contact

...so der neue Slogan der Firma; und die hat mit ihrem Urzeit-Rennen **BC Racers** schon viele neue Freunde gewonnen. Gleich neben US Gold im Tara Hotel empfing man die Gäste. Zur Einstimmung gab es ein paar Runden auf dem komplett fertigen **BC Racers** für 32X. Mit Split-Screen und erheblicher Geschwindigkeitssteigerung gegenüber der MD-Version kommt es schon im Mai auf den Markt. Etwas länger müßt Ihr schon auf **The Scottish Open: Virtual Golf** warten. Geplant sind Versionen für PS-X, SAT und 32X. Dabei handelt es sich weniger um eine Golf-Simulati-

Endlich! Split-Screen-Action bei BC Racers auf 32X

on im herkömmlichen Sinne, sondern vielmehr um einen actionlastigen Spaß auf dem grünen Rasen. Einige abgedrehte Features und eine 3D-Umgebung in Echtzeit sollen Golf-Freaks und andere überzeugen. Auf dem MD war **Soulstar** bei uns ein Gold Game, **Soulstar X** auf 32X (Juni), JAG CD, SAT und PS-X soll die Science Fiction-Orgie von Thunderhawk-Macher Mark Avory zum Toptitel machen. Ein Multi Morphing-Raumschiff mit Silicon Graphics-Design, vollständig gerenderte 3D-Feindschiffe und Objekte sind nur einige der Features. Des weiteren wurden noch **Thunderhawk 2** (PS-X, SAT, 3DO, 32X Aug./Sep.) sowie **Machinehead** (PS-X, SAT) angekündigt.

SONY

Nicht Kleckern, Klotzen!

Die PlayStation ist in aller Munde und wie stolz Sony auf ihren kleinen Liebling ist, zeigte der gigantische Messestand. Obwohl effektiv keine aktuelle Software vorgestellt wurde, wollte man doch den Besuchern einen bleibenden Eindruck mit auf den Weg geben. **Ridge Racer**- und **Toh Shin Den**-Wettbewerbe wurden in ohrenbetäubender Lautstärke und die vollen drei Tage abgehalten. Uns war natürlich die Frage nach der offiziellen deutschen PlayStation-Version die wichtigste. Wer sich heute für einen völlig überzogenen Preis ein Gerät aus Japan organisiert, könnte böse auf dem Bauch landen. Die japanische und amerikanische Software wird hundertprozentig nicht kompatibel mit den europäischen Geräten sein. Inwieweit ein Umbau möglich sein wird, war logischerweise nicht zu erfahren. Doch die paar Monate könnt Ihr Euch bestimmt noch gedulden, falls Ihr Euch nicht über eine Fehlinvestition ärgern wollt. Der Einstiegspreis konnte noch nicht genannt werden, dafür waren der Stand und vor allem die Mädels bei Sony vom Leckersten.

Videospiele hin, Videospiele her, es gibt noch andere Dinge im Leben, die durchaus Spaß machen können...

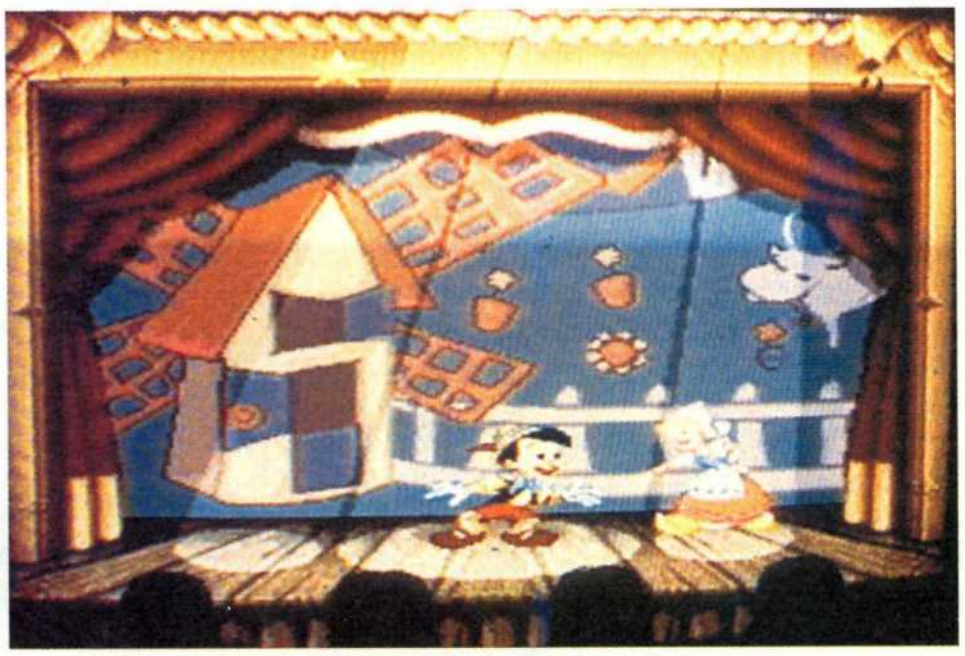
So heil sehen die Autos nur am Start aus

Die Runden-Zahl läßt doch auf irgendwelche Wettbewerbsbedingungen schließen, allerdings wieder nur für einen Spieler

VIRGIN

Space machos from hell

Mit einer Art Space Shuttle sind die Virgin-Leute auf der ECTS gelandet und sie hatten neben ein paar exzellenten Empfangsdamen vor allem markige Sprüche im Gepäck. Dies beeindruckte uns jedoch nicht im Geringsten, **Heart Of Darkness** hingegen vielmehr. Dieses potentielle Überspiel kommt zwar erst im Frühjahr nächsten Jahres für PS-X und SAT auf den Markt, die Vorführung im kleinen Shuttle-Kino jedoch lies vielen Konkurrenten den Atem stocken. Drei Jahre entwickelte Amazing Studios schon an dem Geheimprojekt und die Zwischensequenzen könnten lokker in jedem Kino als Vorfilm gezeigt werden. Dazu ein Jump'n Run von den Flashback-Machern mit außergewöhnlichen Animationen und Sound von renommierten Film-Profis. Auch die Disney-Freaks kamen nicht zu kurz: **Pinocchio** heißt das neue Meisterstück, welches wahrscheinlich parallel zur Video-Veröffentlichung des Klassikers auf den Markt kommen wird. Tolle Spielbarkeit und liebevoll gestaltete Level hinterließen einen positiven Gesamteindruck. Für September wurde schließlich noch **Hooked**, eine Mode 7-Golfsimulation für SNES vorgestellt. Ins gleiche Genre paßt auch **Sensible Golf** für MD, da gibt es noch keinen Erscheinungstermin.



Pinocchio sah aus wie der Zeichentrickfilm

Heart Of The Darkness wird ohne Zweifel auch auf den Next Generation Konsolen für Furoure sorgen. Ein unglaubliches Intro sorgte auf der Messe für staunende Gesichter

PSYGNOSIS
Alles PlayStation oder was?

Ab September wird es dank Psygnosis auf der PlayStation richtig rund gehen. Nachdem man sich aus dem 16-Bit Bereich verabschiedet hat, kann man nun die gesamte Entwicklungsarbeit auf Sonys Wundermaschine lenken. Auf der Messe war zwar "nur" **Lemmings 3D** auf einem PC zu bewundern, jedoch dürfte dieses Spiel ein absolutes Highlight und potentieller Klassiker werden. Wer schon immer mal mit den kurzlebigen Nagetieren in Reihe und Glied laufen wollte, wird hier Träume in Erfüllung gehen sehen. Aus vier verschiedenen Perspektiven werden alle Regionen des Spielfeldes eingefangen, man hätte das Spiel vielleicht wirklich "Virtual Lemming" nennen sollen. Wer genug davon hat, brav nach Bestzeiten zu schielen, sondern mal so richtig Schrott bauen will, ist bei **Demolish'em** bestens aufgehoben. Keine Regeln, keine Strekken, keine Rennen, sondern Stock-Car pur verspricht interessante Tage bei Eurer Vertrags-Werkstatt. Terry Pratchetts Bestseller **Discworld** erschien dieser Tage als abgedrehtes Adventure auf dem PC, die PS-X-Umsetzung ist schon in Arbeit. Weitere Titel werden **Wipeout,** ein Endzeit-Rennspektakel sowie **Krazy Ivan,** ein Cyborg-Gemetzel sein.

Das futuristische Wipe Out soll Ridge Racer in den Schatten stellen

Ein Traum wird wahr! Ihr könnt mit den Lemmings in einer Reihe sterben

TIME WARNER
Furious dinosaurs kicking ass...

Wie ihr sicherlich in den letzten Ausgaben gelesen habt, entwikkelt sich **Primal Rage** immer mehr zu einem Topthema. Das Prügelspiel mit den Urzeit-Kolossen wurde ja für alle gängigen Konsolen angekündigt. Auf der ECTS war schon eine sehr frühe, aber spielbare Umsetzung der MD-Version zu sehen. Spielerisch scheint uns da ein exzellentes Beat'em Up zu erwarten, denn ich konnte mich längere Zeit nicht vom Joypad trennen. Überhaupt machte Time Warner mit ihrem Riesenaffen eine Menge Eindruck auf die sensationshungrigen Besucher und geriet so zum heimlichen Messeliebling. Auch ihre Eishockeysimulation **Wayne Gretzky NHLPA All-Stars** war in einer fast fertigen Version für MD zu sehen. Aus der horizontalen Perspektive und mit 600 Spielern aus 26 NHLPA-Teams will man dem EA Sports-Klassiker NHL '94 an den Puck (SNES, MD, JAG). Außerdem gab es noch **Power Drive Rally** für den JAG zu bewundern, **Virtua Racing** für SAT wurde vom Messestand geklaut, wenn wir den erwischen... **(Götz)**

Interview mit Robert B. Faber, Managing Director 3DO Europe

" Wir wollen immer erster sein, immer besser sein und die beste Software haben. "
Robert B. Faber, 3DO

Mega Fun: Was haben Sie sich speziell für den deutschen Markt vorgenommen, um mit den anderen Firmen mitzuhalten?

Robert B. Faber: Nun, drei Dinge. Immer erster zu sein, immer besser zu sein und die beste Software zu haben. Diese Faktoren vereinigen wir im Augenblick auf uns. In Deutschland sind wir ziemlich erfolgreich und wir legen auch in den anderen Ländern kräftig zu.

Mega Fun: Nun machen Sega und vor allem Sony - es lief wieder eine dieser ohrenbetäubenden Live-Shows draußen in der Halle - viel Lärm um ihre Konsolen. Wie werden sie reagieren?

Robert B. Faber: Unsere Marketing-Spezialisten arbeiten auf Hochtouren, jedoch ist es noch zu früh, um an die Presse zu gehen.

Mega Fun: Man kann es ja mal versuchen. Vielleicht gibt es ja doch ein paar Hardware-Zusätze die schon spruchreif sind?

Robert B. Faber: Vielleicht haben Sie schon vom M2-Zusatz gehört. Das 3DO ist aufgebaut wie ein Fundament. Es wächst mit den Ansprüchen des Benutzers. Im Herbst bis spätestens Frühjahr '96 wird es den M2-Zusatz geben. Er wird allen Systemen, die zur Zeit angekündigt werden, weit überlegen sein. Natürlich bleibt alles untereinander voll kompatibel. Der Zusatz kommt vor allem schnellen 3D-Effekten, Texture Mapping, Gouraud Shading und anderen nützlichen Techniken zugute. Ein Stichwort ist das Mip Mapping. Dies sind Routinen zum Berechnen schnellster 3D-Grafiken wie bei Boom-artigen Spielen. Damit lassen wir Saturn und PlayStation hinter uns, und messen uns direkt mit Maschinen wie z.B. Ultra 64. Außerdem kommen im Laufe diesen Jahres diverse neue Controller, GameGuns und die Nachrüstmöglickeit für Video CD auf den Markt.

Mega Fun: Wo liegen die Unterschiede zwischen dem Goldstar und dem Panasonic 3DO? Da herrscht doch etwas Verwirrung mittlerweile.

Robert B. Faber: Eigentlich keine. Das Styling bleibt dem persönlichen Geschmack überlassen. In Punkto Geschwindigkeit usw. gibt's keine Unterschiede.

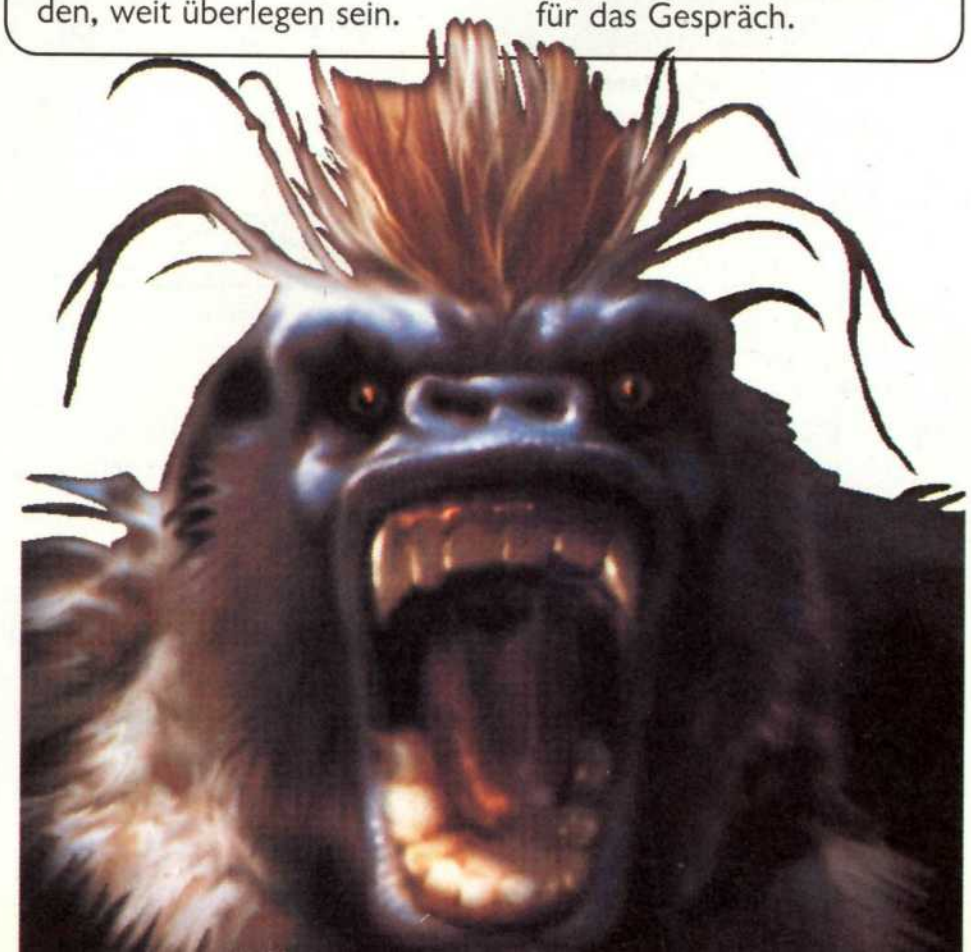
Mega Fun: Wie alt ist die angepeilte Zielgruppe?

Robert B. Faber: Um die 20 würde ich sagen.

Mega Fun: Und wie wäre es jetzt mit ein paar Geheimnissen, einigen spektakulären Projekten oder allen Projekten bis, na sagen wir, zum Jahr 2000?

Robert B. Faber: Stay tuned...

Mega Fun: Mr. Faber, danke für das Gespräch.



SAT SATURN

Deadalus

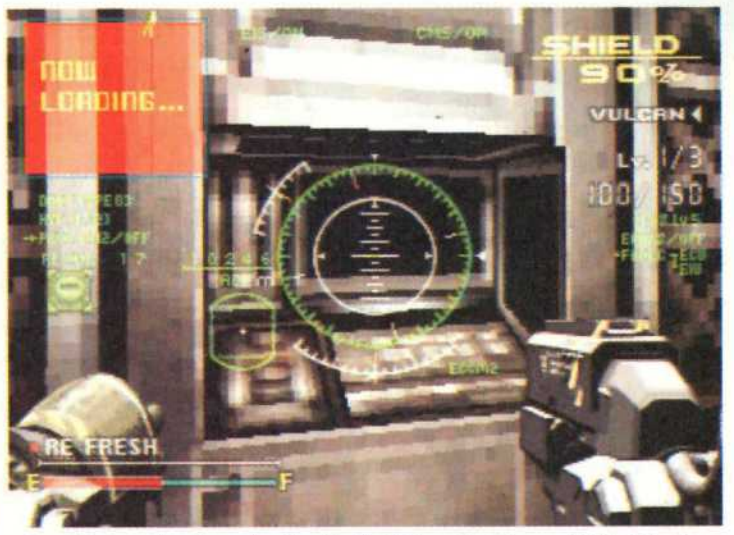
3D-Shoot'em Up / 1 Spieler

Der erste Dum-Clone für den Saturn wurde von der japanischen Company Micronet ins Leben gerufen, die hierzulande durch diverse PC-Engine-Titel wohl nur Importfreaks ein Begriff sein dürfte. Die Hintergrundstory verfrachtet uns in die ferne Zukunft. Nach dem Zusammenbruch der Weltordnung im Jahr 2077 etablierte sich ein neues Regierungssystem mit einer riesigen Weltraumstation als zentralem Kontrollorgan, Deadalus war geboren. Keine Menschen, sondern Roboter sorgten als eine Art Global Cops vom Weltraum aus 800 Jahre lang für Frieden und Ordnung, jegliche Anzeichen von Unruhe wurden brutal im Keim erstickt. Diese kompromißlose Vorgehensweise hatte jedoch eine stetig wachsende Angst unter der Bevölkerung zur Folge, denn wer oder was sollte, wenn nötig, Deadalus stoppen? Richtig geraten, Ihr natürlich! Als Mitglied einer im Untergrund agierenden terroristischen Gruppe dringt Ihr in die Raumstation ein, mit dem einzigen Ziel diese zu zerstören. Der Spielablauf erinnert stark an das vor zwei Ausgaben für die PlayStation vorgestellte Kileak The Blood. Ihr steuert einen kleinen, schwerbewaffneten Mech durch wenig abwechslungsreiche Texture Mapping-Levels, deren Struktur sich aber immerhin durch einen integrierten Editor bei jedem Neustart ändert. Die metallischen Gegner verhalten sich bei Deadalus eine ganze Ecke intelligenter als die Sony-Konkurrenz, insbesondere die unheimlich flinken Kamikaze-Droiden lassen den Adrenalinpegel oftmals unerwartet in die Höhe schnellen. Ansonsten hält sich der Nervenkitzel im direkten Vergleich zum id-Vorbild arg in Grenzen, da der Schwierigkeitsgrad insgesamt recht niedrig angesetzt wurde. Versteckte Räume, Rätsel oder Schalterspielchen sind komplette Fehlanzeige. Fast alle Levels werden nach dem "Finde Schlüssel, finde Aufzug, und tschüß"-Prinzip bewältigt, was auf lange Sicht gesehen,

in Verbindung mit der monotonen Grafik, schnell zum Motivationskiller wird. Für Laune sorgt dagegen ein voll gerendertes Intro, das zwar nicht an die Panzer Dragoon-Referenz herankommt, jedoch stilvoll auf die kommende Action einstimmt. Orchestraler Sound von bombastisch bis spacig und ebenso gelungene FX untermauern erneut die akkustischen Fähigkeiten des Saturn. Leider hat Deadalus neben dem, von 3D-Freaks sicher zu verschmerzenden, Innovationsmangel ein weiteres, vollkommen unverständliches Manko. Zwischenstände werden nicht gespeichert, was bei über 30 Levels schon fast als Katastrophe einzustufen ist; unterm Strich minimal besser als Kileak, bei weitem aber kein Hit und durch die fehlende Speicherfunktion nur den härtesten Marathonzockern ans Herz zu legen.

Muster von: Order In Time

Sobald Ihr diesen Schlüssel gefunden habt, könnt Ihr den Level durch Öffnen des Aufzugs beenden



Am Computerterminal erhaltet Ihr eine komplette Karte des jeweiligen Levels oder schaltet das Licht ein

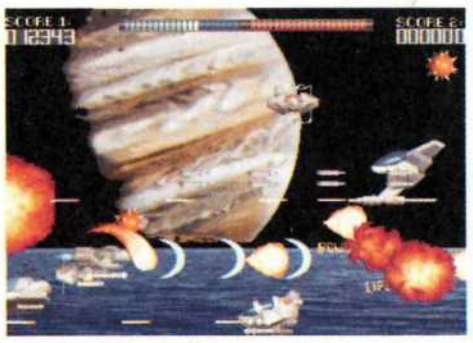
Intro

Das Intro zeigt, wie mehrere kleine Kampfmechs in die Raumstation eindringen, letztendlich aber nur einer die Lasersperren überwinden kann und einem übermächtigen Feind entgegenstapft...

JAG JAGUAR

Zzyorx II

Shoot'em Up / 1-2 Spieler



Nach Crescent Galaxy sind nur noch Steigerungen möglich

Virtual Xperience hat sich Imagitec Designs Raiden scheinbar gut angesehen, denn Zzyorx II erinnert in weiten Teilen an deren Shooter. Erste Features: 5 Levels, 256 Farben gleichzeitig, Parallax Horizontal- bzw. Vertikalscrolling, Shading-, Zoom- und Rotation-Effekte, bis zu 70 Sprites gleichzeitig

Gerüchten zufolge arbeiten die Iron Soldier-Macher von Eclipse ebenfalls an einem klassischen Shooter für den Atari

auf dem Screen sowie sechs Soundtracks. Entwickelt wird das Modul übrigens mit Sprite-, Grafik- und Soundeditoren auf dem Atari Falcon030; das Jump'n Run Indiana Jags ist bei Virtual Xperience ebenfalls in der Mache.

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	DV	109,95
Adventure Island II	US	99,95
Adventures of Batman & Rob.	PV	139,95
Adventures of Mighty Max	DV	69,95
Aerobiz	US	139,95
Aero Fighters	US	119,95
Animaniucs	DV	129,95
Ardy Lihgt Foot	DV	129,95
Barkley shul up and Jam	DV	69,95
Blackhawk	DV	119,95
Blackthorne	US	99,95
Brandish	US	139,95
Brain Lord	US	129,95
Breath of Fire	US	129,95
Brett Hull Hockey	DV	69,95
Cannon Fodder	DV	109,95
Choplifter III	PV	59,95
Clayfighter II	US	79,95
Claymates	DV	49,95
Demon's Crest	DV	129,95
Dernon's Crest	US	129,95
Desert Fighters	PV	59,95
Donkey Kong Country	DV	129,95
Dragonview	US	139,95
Dr. Franken	DV	49,95
Earthworm Jim	DV	119,95
Fatal Fury	US	99,95
Final Fantasy	US	149,95
Fire Men	DV	129,95
Hire Striker	US	119,95
Hurricanes	DV	119,95
Illusion of Gaia	US	139,95
Indiana Jones Greatest Adv.	DV	139,95
Indy Car feat. Nigel Mansoll	DV	129,95
International Superstar Soc.	DV	129,95
Itchy & Scratchy	DV	129,95
Jurassic Park 2	DV	69,95
Kirby's Dream Course	US	109,95
Kirby's Avalanche	US	109,95
Lemmings 2	DV	69,95
Legend	DV	49,95
Lord of the Rings	US	69,95
Lutia	US	129,95
Mega Man X II	US	129,95
Metal Marines	DV	59,95
Michael Jordan	DV	119,95
Micro Machines	PV	69,95
Might & Magic II	PV	89,95
Might & Magic II	US	139,95
NBA Jam Tournament Edition	DV	139,95
NBA Live '95	DV	129,95
NFL Quarterback Club	DV	139,95
NHL Hockey '95	DV	119,95
Obitus	US	129,95
Operation Thunderbolt (Superscope)	US	69,95
Pac in Time	DV	79,95
Paws of Fury	DV	109,95
Pinball Dreams	DV	79,95
Pinball Fantasies	DV	109,95
Pitfall	DV	69,95
Power Drive	DV	119,95
R-Type III	DV	79,95
Rap Jam	US	119,95
Return of the Jedi	DV	119,95
Rice of the Phoenix (Strategie)	US	129,95
Robocop vs. Terminator	DV	129,95
Robotrek	US	129,95
Rock'n Roll Racing	DV	129,95
Samurai Showdown	DV	139,95
Secret of Mana	DV	109,95
Side Pocket (Billard)	DV	119,95
Soulblazer	DV	119,95
Star Trek: Next Generation	US	129,95
Star Trek: Starfleet Acad.	DV	129,95
Street Racer	DV	119,95
Striker	DV	59,95
Stunt Race FX	DV	119,95
Super Bomberman 2	DV	119,95
Super Dropzone	DV	79,95
Super Metroid	DV	109,95
Super Morph	DV	69,95
Super Ninja Boy	US	69,95
Super Pang	PV	69,95
Super Pinball	DV	89,95
Super Probotector	DV	69,95
Super Punch Out	US	119,95
Superstar Soccer	DV	119,95
Suzuka Hours	US	109,95
Syndicate	DV	129,95
Tetris & Dr. Mario	DV	99,95
Top Gear 2	DV	89,95
Top Gear 3000	DV	129,95
True Lies	DV	129,95
Ultima II	US	139,95
Uniracers	US	109,95
Vortex	DV	69,95
WWF Raw	DV	139,95
Wario's Woods	US	109,95
Warlock	DV	129,95
WCW Superbrawl	US	119,95
Wild Snake	US	99,95
X-Kaliber	US	49,95

MEGA DRIVE

Aero the Acrobat 2	DV	119,95
Art of Fighting	DV	99,95
ATP Tour	DV	119,95
Battle Frenzy	DV	109,95
Battletech	US	109,95
Boogerman	DV	119,95
Bubsy II	DV	49,95
Cannon Fodder	DV	109,95
Dino Dini's Soccer	DV	89,95
Flink	DV	69,95
Hurricanes	DV	89,95
Indy Car feat Nigel Mansell	DV	119,95
Jimmy White's Whirlwind	DV	99,95
John Madden Football '95	DV	109,95
Jurassic Park Rampage	DV	119,95
Kawasaki Super Bikes	DV	89,95
Kick Off 3	DV	119,95
Lemmings 2	DV	59,95
Mega Swiv	DV	89,95
Mega Turrican	DV	49,95
NBA Jam Tournament Edition	DV	119,95
NBA Live '95	DV	109,95
NFL Quarterback Club	DV	129,95
NHL Hockey '95	DV	109,95
Nigel Mansell's World Champ.	DV	109,95
PGA Tour Golf III	DV	109,95
Phantasy Star iV	US	169,95
Power Drive	DV	89,95
Probotector	DV	119,95
Psycho Pinball	DV	109,95
Radical Rex	DV	49,95
RBI.Baseball '94	DV	69,95
Red Zone	DV	119,95
Ristar	DV	119,95
Road Rash 3	DV	99,95
Rock'n Roll Racing	DV	109,95
Samurai Showdown	DV	129,95
Schlümpfe	DV	109,95
Shaq Fu	DV	69,95
Shining Force II	DV	129,95
Slam Masters	US	129,95
Socket	US	119,95
Soleil	DV	139,95
Stargale	DV	119,95
Story of Thor	DV	129,95
Striker	DV	119,95
Syndicate	DV	109,95
Top Gear 2	US	119,95
Toughman Contest (Boxen-EA Sports)	DV	109,95
Unnecessary Roughness '96	DV	89,95
View Point	US	129,95
Warlock	DV	129,95
WWF Raw	DV	109,95
Zero Tolerance	DV	49,95

JAGUAR

Alien vs. Predator		129,95
Bubsy		109,95
Cannon Fodder		119,95
Checkered Flag		99,95
Doom		129,95
Iron Soldier		119,95
Syndicate		129,95
Theme Park		129,95
Troy Aikman Football		119,95
Val d'Isere		119,95

3DO

Flashback	US	109,95
Immercenary	US	119,95
Myst	US	109,95
Quarantine	US	89,95
Theme Park	DV	109,95

Wir haben auch Software für:

3DO · Atari Jaguar · Sony Playstation · Sega Saturn
Sega 32X · Sega Mega CD · Neo Geo CD · PC

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist

Detmolder Str. 68 · 33604 Bielefeld · Tel.: 0521/6 42 34 · Fax: 0521/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an!

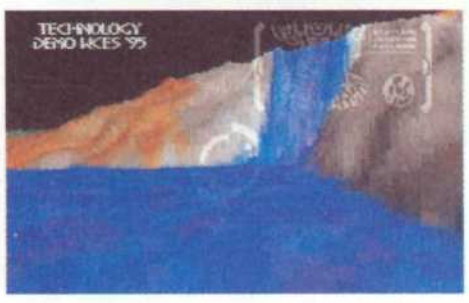
Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,–
Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

M.C. Game

Hover Hunter

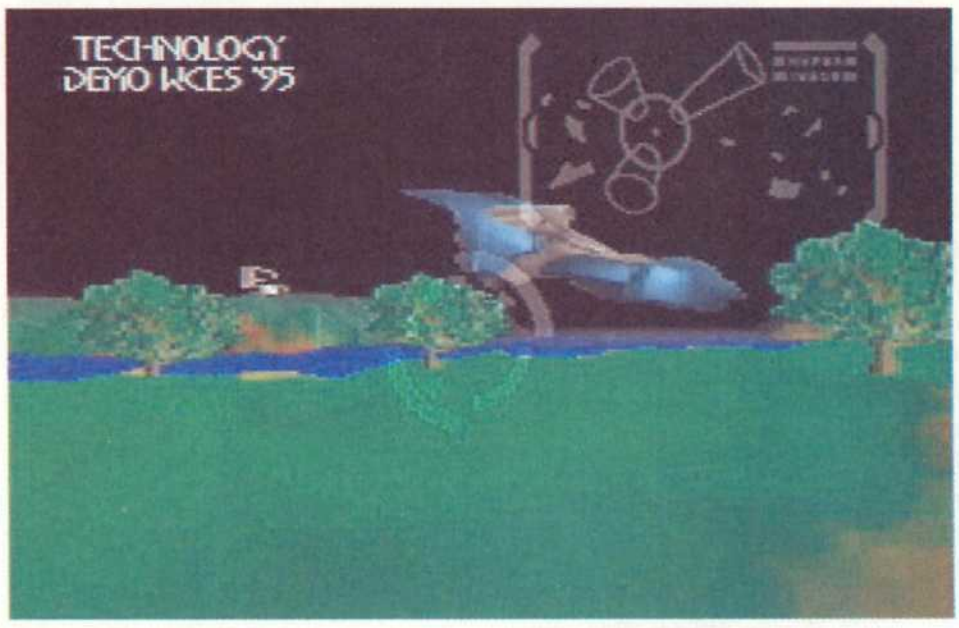
JAG JAGUAR

Shoot'em Up / 1-8 Spieler

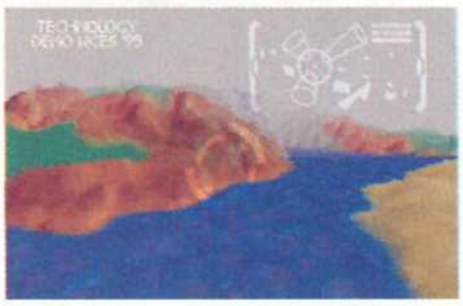


Auf der Winter CES-Show in Las Vegas stellte Hyper Image Productions ihren ersten Jaguar-Titel Hover Hunter vor, der zum damaligen Zeitpunkt erst zu 35% fertiggestellt war: Cybermorph-like düst Ihr hier mit einem Hovercraft über feindliches Terrain. Die gerenderten Szenarien (bei Hyper Image Productions "Displacement Texture Mapping" genannt) erinnern entfernt an Novalogics Comanche, das im Sommer für das SNES erscheinen soll. Hover Hunter unterstützt den True Colour-Modus des Jaguar sowie das JagNet. Unterschiedliche Wetterbedingungen sowie Dolby Surround Sound sollen ebenfalls Einzug halten. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll Novalogic, die zur Zeit händeringend nach Programmierern sucht, auf der Winter CES Show versucht haben, die Entwickler abzuwerben.
Geplanter Erscheinungstermin: Sommer.

Gouraud Shading-Welle auf dem Atari? Nach Cybermorph und Battlemorph CD von Attention To Detail, die für das Hardware-Debugging des Jaguar verantwortlich zeichneten, sowie Hover Strike von den AvP-Entwicklern Rebellion stellt Hover Hunter bereits das vierte Polygon-Shoot'em Up in Starwing-Manier dar



Die Texture Mapping-Bewährungsprobe für den Jaguar? Doom zeigt, woher der Wind weht



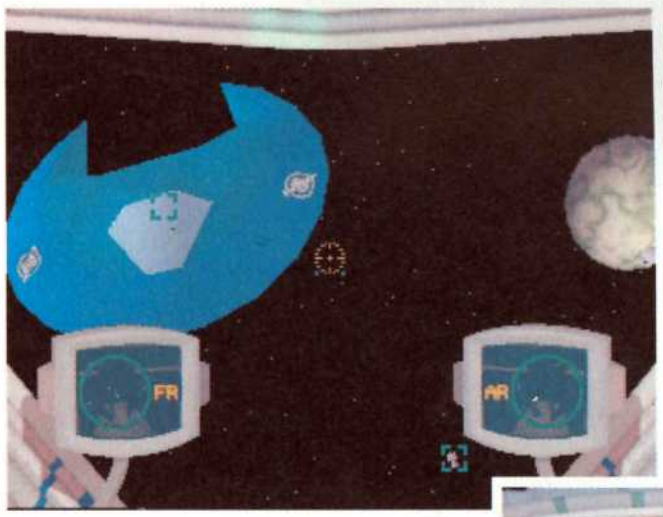
Ähnlichkeiten zu Novalogics Shooter Comanche sind rein zufällig und nicht beabsichtigt

BattleSphere

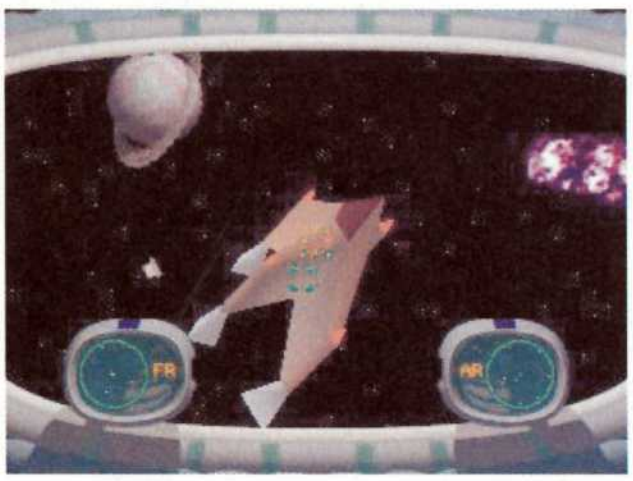
JAG JAGUAR

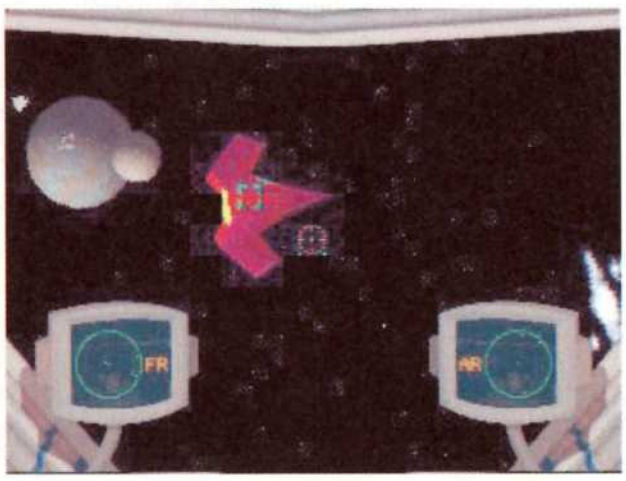
Shoot'em Up / 1-8 Spieler

Lediglich ein vierköpfiges Team (4Play) arbeitet an BattleSphere, das ursprünglich unter dem Titel "StarBattle" erscheinen sollte. Auf der Winter CES war der Wing Commander-/Star Raiders-Clone allerdings bei weitem noch nicht fertiggestellt; so sind die einzelnen Polygon-Schiffe derzeit nur mit Gouraud Shading überzogen, in die endgültige Version sollen auch Textures integriert werden, sowie unterschiedliche Cockpits, vier Perspektiven und neun Radaransichten. Die Spielidee stellt sich wie folgt dar: Ihr steuert einen Weltraumgleiter und liefert Euch einen Dogfight mit anderen Spielern (Arena), oder verteidigt sechs Heimatbasen gegen angreifende Schiffe der Computergegner bzw. via Jagnet bis zu sieben Mitspieler (Gauntlet). In Alone Against The Empires solltet Ihr an feindlichen Schlachtschiffen vorbeiziehen, um über 64 Sektoren hinweg die Basen des inneren Kerns der Battlesphere zu zerstören, in Network hingegen sind die Schlachtschiffe Euer Ziel. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer.



In der endgültigen Fassung sollen alle derzeit noch mit Gouraud Shading versehenen Schiffe zusätzlich mit Textures aufwarten; drei weitere Perspektiven sowie neun Radaransichten sollen ebenfalls integriert werden



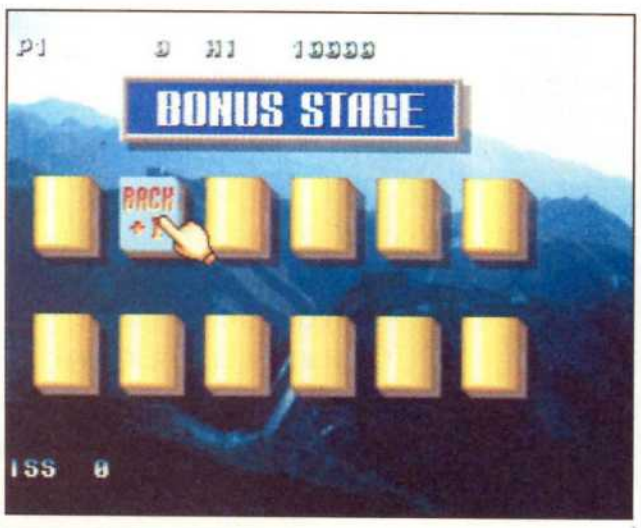


Das Gameplay erinnert an Origins Wing Commander-Trilogie bzw. den Coin-op Oldie Star Raiders

3DO PANASONIC 3DO — Triple-Threat Shanghai

Denkspiel / 1-2 Spieler

Mit der '86 erschienenen Urversion für den Macintosh - nur ein Layout und ein Muster - hat die neueste Version Triple-Threat Shanghai nicht mehr viel gemeinsam (eine Multimedia-Version unter dem Namen Great Moments Shanghai für PS-X und SAT ist ebenfalls in der Mache). Wie der Titel bereits erahnen läßt, wurden drei neue Spielmodi, The Great Wall, Beijing sowie Golden Tile integriert, die auf abgeänderten Regeln des Klassikers beruhen. Hier sind zu Beginn 144 Mah-Jongg Steine übereinandergestapelt, die Ihr tunlichst abräumen sollt. Die Sache hat jedoch einen Haken: Ihr könnt nur zwei identische Steine abbauen, die zudem links oder rechts frei liegen müssen, d.h. nicht von einem darüber liegenden verdeckt werden. Im Original Mode erwarten Euch 10 Layouts, im Arcade-Modus sogar deren 30 sowie zusätzlich ein Zeitlimit. The Great Wall spielt sich sehr ähnlich wie die klassische Version, nur gehorchen hier die einzelnen Tiles der Gravitation, d.h. sie fallen nach unten, wenn sie nicht mehr von darunterliegenden gestützt werden. Beijing kombiniert das traditionelle Gameplay mit der Möglichkeit nun zusätzlich gleiche Steine zusammenzufügen. In Golden Tile geht es darum, als Erster das Golden Tile (!) auszubuddeln. Soweit zu den Neuerungen, die meisten Shanghai-Fans spielen allerdings ohnehin nur die klassiche Variante. Leider erreicht der 3D-Effekt trotz Interlaced-Modus nicht annähernd die Übersichtlichkeit der Amiga- bzw. Lynx-Versionen, und die FX sind teilweise schon etwas unpassend. Im Arcade Mode geht die Motivation dank unendlicher Continues zudem schnell flöten und High Scores werden erst gar nicht abgespeichert. Die Musik geht dafür voll in Ordnung, Triple-Threat Shanghai unterstützt sogar die Panasonic-Maus, und das unkomplizierte Spielprinzip war seit eh und je unverwüstlich. Gerade im Zwei-Spieler-Modus kommt man immer wieder auf eine Partie zurück; nur, braucht man für dieses Spiel ein 3DO?

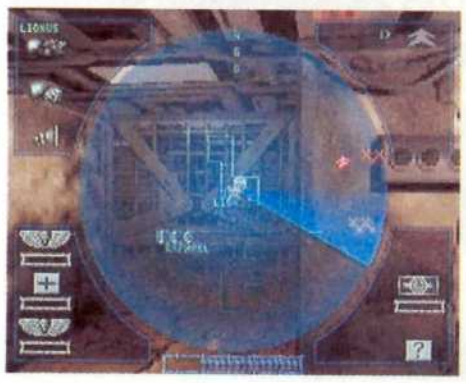


Nach jedem dritten Layout im Arcade Mode kommt Ihr in eine Bonus Stage: Hier bekommt Ihr die Möglichkeit geboten Bonuspunkte zu scheffeln, bzw. Back-Icons (einen Zug zurücknehmen) und Help-Icons (derzeit mögliche Züge anzeigen) aufzusammeln

Muster von: Galaxy

3DO PANASONIC 3DO — Space Hulk

3D-Shoot'em Up / 1 Spieler

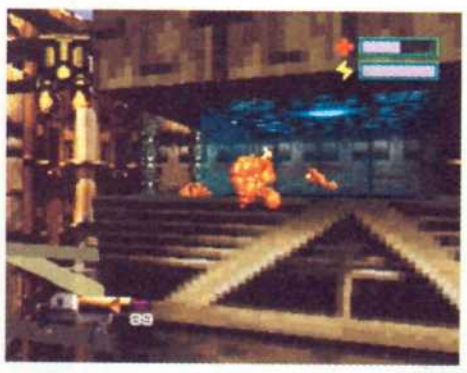


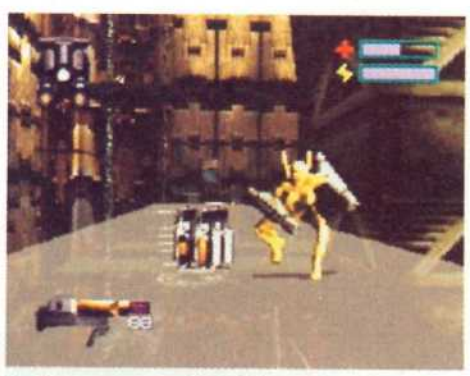
... nach Escape From Monster Manor und Immercenary mittlerweile bereits das dritte 3DO 3D-Shoot'em Up von Electronic Arts (kann ja nur noch besser werden). In Einzelkämpfer-Manier wetzt Ihr durch düstere Szenarien einer Alien-Basis. Rein von den Bildern gesehen weiß Space Hulk bereits zu übergen. Die einzelnen Levels sind sehr abwechslungsreich aufgebaut und die Gegner werden zudem in keinster Weise pixelig, wenn sie Euch zu Nahe kommen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Sommer.

Alle Instrumente sind transparent, d.h. Ihr könnt Euch ganz auf Eure Gegner konzentrieren, die selbst wenn sie unmittelbar vor Euch sind, kaum grobpixelig werden

3DO PANASONIC 3DO — Po'ed

3D-Shoot'em Up / 1 Spieler





Auf transparenten Gängen erkennt Ihr selbst Gegner, die sich weiter unterhalb befinden

3D-Shoot'em Ups gibt es mittlerweile en masse; auf dem 3DO allerdings nur eine Handvoll, hat sich scheinbar Any Channel gedacht und bastelt nun bereits seit Oktober '93 an ihrem Genre-Beitrag. Ganz auf Euch allein gestellt, schleicht Ihr durch Gänge und Hangar-Szenarien. Soweit, so bekannt. Nur legte das fünfköpfige Entwicklerteam Wert darauf, sich etwas vom Boom-Einerlei abzuheben. So könnt Ihr nicht nur laufen, sondern auch springen oder per Jetpack durch die Luft düsen. Die Levelstruktur - insgesamt sind 40 Abschnitte vertreten - wurde bewußt offen gestaltet,

Mit dem Jetpack düst Ihr zu sonst unerreichbaren Stellen

schließlich spielt sich die Handlung in einer Metropole ab - und Leitern sowie Treppen sollen der Alien-Hatz die nötige vertikale Dimension verleihen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Sommer.

JAG JAGUAR

Power Drive Rally

Rennspiel / 1 Spieler

Ursprünglich unter dem Titel Rage Rally angekündigt, erscheint Power Drive Rally nun via Time Warner. Mit drei Spielmodi gibt sich diese 16-Bit Konvertierung auf den ersten Blick recht komplex: In Rally Cross liefert Ihr Euch über vier Runden hinweg ein Duell mit einem Computerfahrzeug und im Time Attack Mode qualifiziert Ihr Euch für weitere Streckenabschnitte. Ein Novum auf dem Rennspiel-Markt stellt zweifellos der Skill Test dar, in dem rückwärts einparken oder im Kreis fahren gefragt ist. Nach jedem Rennen erhaltet Ihr Punkte und Preisgelder, die Ihr in Reparaturen oder einer neuen Kutsche investieren könnt. Die Unterschiede zu den 16-Bit Vorbildern liegen eher im Detail. So wurden die Zwischenbilder neu gezeichnet und die Tracks präsentieren sich in 256 Farben. Ein Begleitfahrer kündigt Euch nun in digitalisierter Sprachausgabe bevorstehende Kurven und Gefahrenstellen an. Die 48 Tracks sind allerdings zu 28 zusammengeschrumpft, die dafür bis zu viermal umfangreicher ausfallen sollen, und mit unterschiedlichen Geländearten und Wetterbedingungen aufwarten. Geplanter Erscheinungstermin: Juni.

Je nach Austragungsort müßt Ihr mit widrigen Wetterbedingungen rechnen

Auf den vereisten Pisten ist gefühlvolles Driften Pflicht

Die Konsolengegner rasen gekonnt über die Strecken und sind wirklich nicht leicht zu besiegen

Auch auf dem Jaguar wirkt die Grafik, trotz 256 Farben, wie schon auf dem SNES/MD eher zweckmäßig

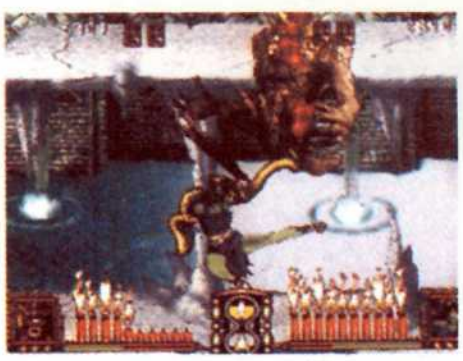
Hindernisse en masse verlangen volle Konzentration

SAT SATURN

Battle Monsters

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Bisher von Sega als Van Battle angekündigt, soll Naxat Softs äußerst blutiges Saturn-Beat'em Up nun doch unter dem ursprünglichen Titel Battle Monsters erscheinen. Die 12 Charaktere - u.a. sind Skeleton King, Cyclops und Barbarian vertreten - wirken bereits sehr plastisch. Ähnlich wie bei SNKs Art Of Fighting für das NG wird der Bildausschnitt automatisch vergrößert, wenn die Figuren nahe beieinander stehen, bzw. verkleinert, wenn sie weit voneinander entfernt sind. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Frühjahr.



Eure Energieleiste stellt sich als Ansammlung von Fackeln heraus, statt einem numerischen Zeitlimit wacht eine Sanduhr über den Kampf

---

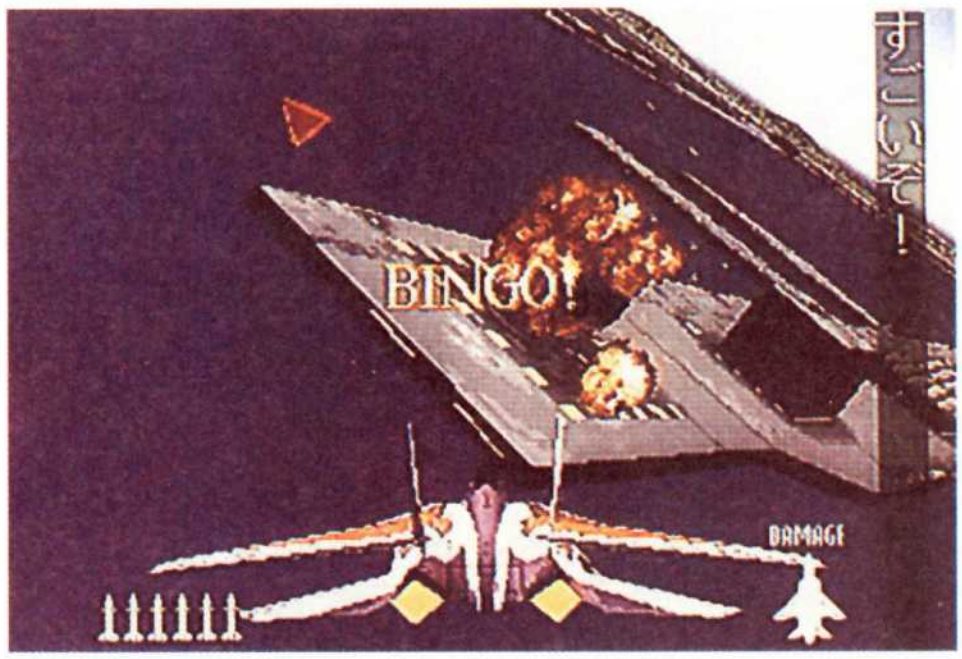
PS PLAYSTATION

Ace Combat

Shoot'em Up / 1 Spieler

Ähnlich wie bei Starblade plant Namco Ace Combat PS-X gegenüber dem Coin-op Original, das unter dem Titel Air Combat erschienen ist, gehörig aufzumotzen. Zwei verschiedene Perspektiven - aus dem Cockpit bzw. der Sicht eines Wingman - stehen Euch in diesem Dogfight zur Auswahl. Neben den bereits mit Textures überzogenen Polygonen soll auch digitalisierter Funkverkehr (in japanisch) in das endgültige Spiel Einzug halten.

Je nach Schadenszustand verfärben sich die einzelnen Teile des stilisierten Flugzeuges am rechten Bildschirmrand

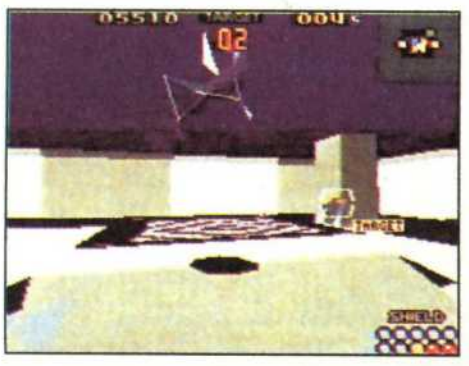


Starwing 2

SUPER NINTENDO

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Andross ist zurück und hat einen erneuten Überraschungsangriff auf das Lylat-System gestartet. Vier Welten - Titania, Venom, Meteor, Eladard - wurden bereits versklavt und Corneria befindet sich kurz davor deren Schicksal zu teilen. So solltet Ihr während Eurer Missionen nicht nur ein Auge auf die Gegner haben, sondern auch Cornerias Schadensanzeige beobachten, um gegebenenfalls zurückzufliegen und auf der Planetenoberfläche Angreifer zur Strecke zu bringen; so-



Auf Meteor erwarten Euch u.a. in Mauern eingeschlossene Raketenstellungen

Eine Smart Bomb bringt die meisten Gegner problemlos zur Strecke

weit zur Hintergrundgeschichte, zu den spielerischen Neuerungen: Zwei neue Charaktere (Miyu, Fay) sind zu Fox McClouds schlagkräftiger Truppe gestoßen, wahlweise läßt sich die SFX 2-Chip Space Opera auch zu zweit gleichzeitig via Split Screen spielen. Euer Arwing morpht nun mittels Select-Taste in einen bodenkampftauglichen Polygon-Walker und das Gameplay präsentiert sich non-linear. Ihr fliegt also nicht mehr, wie beim Vorgänger, der im Februar '93 auf den Markt kam, quasi auf Schienen, obwohl Euer Weg bereits damals bei weitem nicht so vorgezeichnet war wie bei FMV Shoot'em Up-Titeln, wie bspw. Silpheed für das MCD. Entwickelt wird das Modul wieder vom gleichen Gespann, Argonaut und Nintendo. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: August (16 MBit).

Ladengeschäfte:
Schülerstr. 33 - 32756 Detmold
Tel. 05231/ 300 327
Hämelingerstr. 16 - 32052 Herford
Tel. 05221/ 108 536

PLAYGROUND
Games & mehr

B&S VERSAND Tel. 05231/ 23070

Hardware		Atari Jaguar	
Sony Playstation	1189,-	Battlemorph CD	119,-
Sega Saturn	1059,-	Bubsy*	99,-
3DO Panasonic Pal	958,-	Cannon Fodder	124,-
3DO Goldstar NTSC	889,-	Iron Soldier	124,-
Atari Jaguar Pal	369,-	Rayman	124,-
Atari Jaguar CD us	i.Vorb.	Val d Isere*	99,-
Sony Playstation		Zool 2*	94,-
Cyber Slad	139,-	**3DO**	
Starblade	i. Vorb.	Creature Shock us	115,-
Kileak the Blood	139,-	11th Hour	119,-
VF 9	139,-	Gex us	109,-
Tekken	i. Vorb.	Magic Carpet us	i. Vorb.
		Wing Comm. 3 us	i. Vorb.
Sega Saturn		Immercenary	119,-
Virtua Soccer	139,-	Myst	119.-
Panzer Dragoon	139,-	Flashback	119,-
Daytona USA	139,-		
Deadalus	129,-		
Clockwork Knight	119,-	Super Nintendo und	
Shinobi	i. Vorb.	Mega Drive Spiele ab	29,-

Bestellannahme:
Mo - Fr 10.30 - 20.00 Uhr
Sa 10.30 - 18.00 Uhr
So 15.00 - 18.00 Uhr
Alle Bestellungen bis 17.00 Uhr werden noch am selben Tag versandt.

Weitere Artikel auf Anfrage
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren.
* (solange Vorrat reicht)
Nachnahme 9,90 / ab 200,- Versand frei.
Alle Preise in DM incl. 15% MwSt.

BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!
dynatex GMBH
STÄNDIG ÜBER 1000 SPIELE AUF LAGER
JAGUAR · NEO GEO · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · MEGA DRIVE 32X · SEGA CD · GAME GEAR · SEGA SATURN · MS-DOS CD ROM · 3DO · MEGA CD · GAME BOY · LYNX · Sony Play Station · MEGA DRIVE
STÄNDIG ALLE HITS AUS USA + EUROPA
ALLE BESTELLUNGEN VERSANDKOSTENFREI!
DIE TREFFPUNKTE NO1 FÜR SPIELEFREAKS...
DYNATEX LADEN I
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
JETZT 2x IM RUHRGEBIET
DYNATEX LADEN II
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!
HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553
BESTELLUNGEN
VERSANDHOTLINE
☎ 0231/556140
LORENZFD&G

WWF Raw

32X MEGA DRIVE 32X

Sportspiel / 1-4 Spieler

Von wegen komplett neue Grafiken aus einer Farbpalette von 32.768; bis auf einen weiteren Wrestler (Kwang) sowie einige zusätzliche Gegenstände, mit denen der Gegner vermöbelt werden kann (WWF Raw Schild, Erste-Hilfe-Kasten, Monitor), hat sich kaum etwas getan. Laut Acclaim sollen zumindest einige neue Moves und Pins hinzukommen. Es bleibt abzuwarten, ob ihr zweiter 32X-Titel nicht wieder eine nahezu 1:1 Umsetzung der 16-Bit Version darstellt. Geplanter Erscheinungstermin: Mai (32 MBit).

Im Rumble-Modus steigen nach und nach alle Wrestler in den Ring; Chaos ist vorprogrammiert

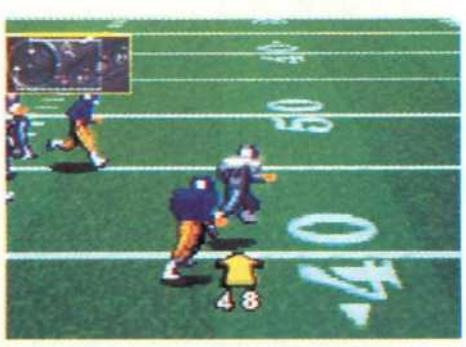
NFL Quarterback Club

32X MEGA DRIVE 32X

Sportspiel / 1-5 Spieler

Neben NBA Jam T.E. mit aktualisiertem Player Roster hat Acclaim noch ein weiteres (heißes) 32X-Eisen im Feuer, NFL Quarterback Club. Mit Team-Updates, einer erweiterten Perspektive, drei Kamerafahrten (Normale Ansicht, Schulter-Kamera, Draufsicht) während des laufenden Spieles bzw. einer Instant Replay-Kamera soll dem eher mittelmäßigen 16-Bit Madden-Clone gehörig auf die Sprünge geholfen werden. Vor allem grafisch weiß die 32X-Version bereits zu überzeugen. Geplanter Erscheinungstermin: Mai.

Das Spielzug-Menü erinnert stark an EAs Madden-Serie



Die neuen Kamerafahrten sollen für Stadionatmosphäre sorgen

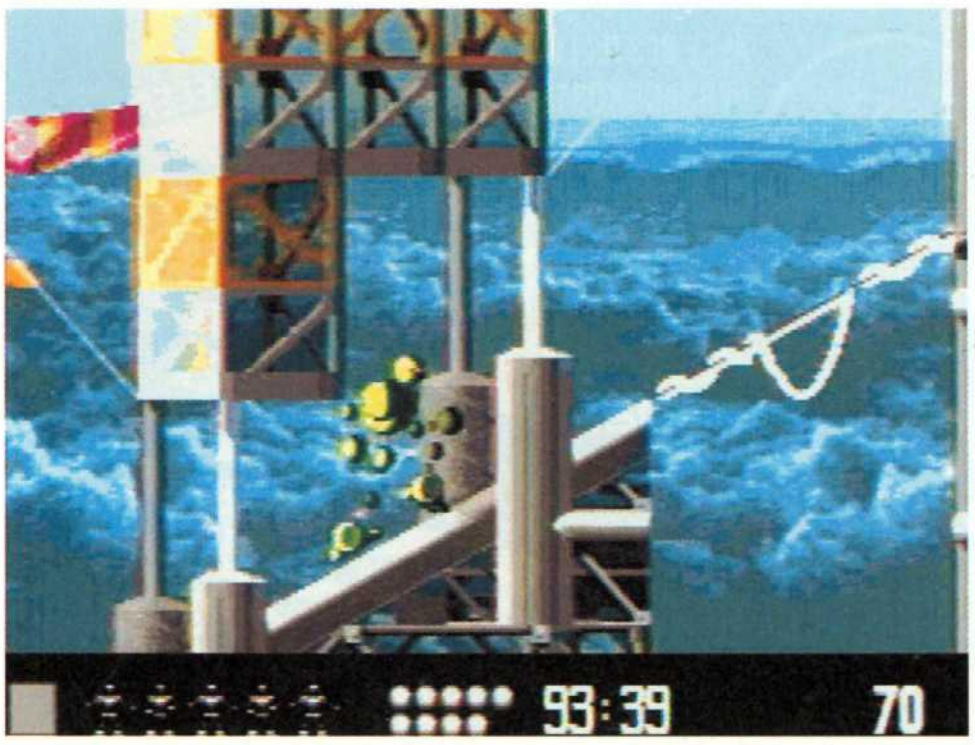
Vector Man

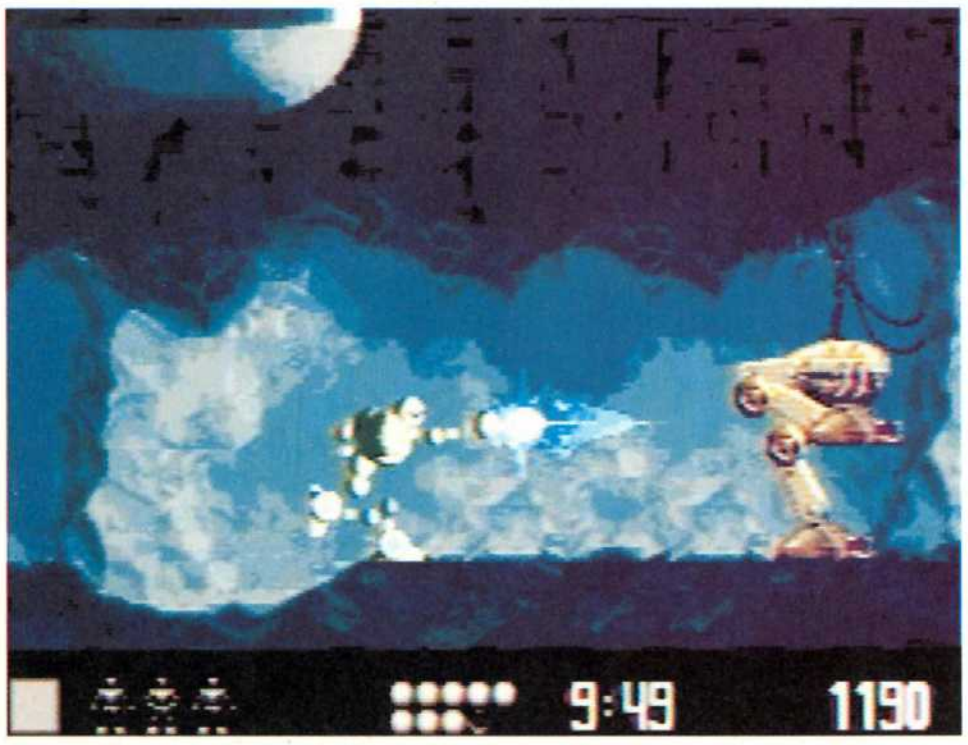
MD MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Segas Antwort auf Donkey Kong Country?

Ursprünglich sollte das von Blue Sky Entertainment für Sega entwickelte Jump'n Shoot unter dem Titel Vectorballs erscheinen. Der Name wurde wegen der in Ballz (Accolade) verwendeten ähnlichen Technik jedoch fallengelassen und die Grafik teilweise um mit Textures versehene Vektoren erweitert; Vector Man war geboren. Kennzeichnend für den aus 21 Kugeln bestehenden Roboter sind seine Verwandlungsmöglichkeiten. So kann sich der Blechkamerad u.a. in einen Hubschrauber, eine Rakete oder in einen Zug verwandeln, und damit natürlich einige zusätzliche Fähigkeiten bekommen. Geplant sind derzeit 13 horizontal scrollende Levels, sowie einige 3D-Runden bei Endgegnern. Wie bei Rayman (Ubi Soft) geschehen, verzichtet auch Blue Sky Entertainment auf eine vollständige Durchzeichnung des Charakters, Vector Man wird aus einzelnen, lose zusammenhängenden Körperteilen zusammengesetzt. Dieses Verfahren spart nicht nur wertvolle Rechenzeit, sondern ermöglicht auch deutlich mehr Animationsphasen. Nur so ist es letztendlich möglich, mit einer Speicherkonfiguration von 16 MBit auszukommen.





Vector Man wird aus etlichen Einzelteilen aufgebaut, die nicht miteinander verknüpft sind, was deutlich detailliertere Animationsphasen ermöglicht

Brian Lara Cricket

Sportspiel / 1-4 Spieler

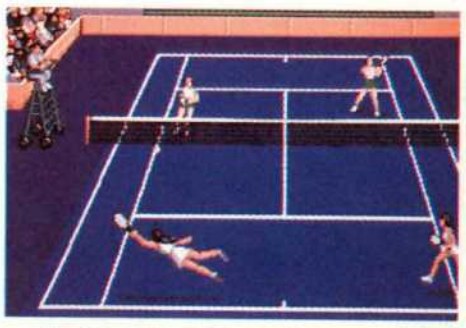
Cricket zählt neben Rugby zu den typisch britischen Sportarten, die auf dem Kontinent kaum Beachtung finden. Nichtsdestoweniger erscheint nach EA Sports' Rugby World Cup 1995 nun der neueste Titel aus Codemasters' Sportsmaster-Serie auch bei uns. Erste Features: J-Cart Unterstützung, Battery Backup, variable 3D-Perspektive, Test Series mit bis zu sechs Matches. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer.

Über die Speed- und Power-Leisten legt Ihr Euren Schuß fest

Pete Sampras Tennis '96

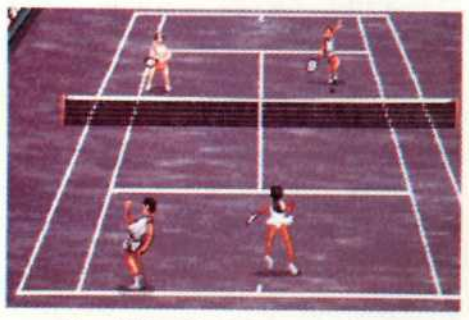
Sportspiel / 1-4 Spieler

Neben Time Warners Davis Cup World Tour gehört Pete Sampras, das im Juni letzten Jahres auf den Markt kam, zweifellos zu den besten Tennissimulationen auf dem MD. Via J-Cart (Joypad-Cartridge) läßt sich das Update natürlich wieder bis zu viert gleichzeitig spielen. Zu den Neuerungen zählen u.a. ein überarbeiteter Player Roster, Coach-Tips nach dem Match, neue Bodenbeläge, detailliertere Animationsphasen und verschiedene Kameraperspektiven. Am interessantesten dürften wohl die neuen Schläge,



Hechtsprünge sind oft die letzte Möglichkeit noch an den Ball heranzukommen

wie Top Spin, Hard Smash, Super Serve oder die versteckten Power Shots werden, die wohl als Zugeständnis an die Fun-Modi im ersten Teil zu verstehen sind. Geplanter Erscheinungstermin: Sommer.



Das '96er Update wartet mit aufwendigeren Animationsphasen auf

Ein Stop kann Eure Mitspielerin ganz schön verunsichern

A.B.-GAMES
ANDREAS BENDER
ANKAUF & VERKAUF
VON VIDEOSPIELEN

Top Konditionen bei
Ankauf & Verkauf
von gebrauchten
Games und Konsolen
Rufen Sie an!!!

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR

WWF Raw (neu) dt. 109,–

SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE,
SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, 3DO,
ATARI JAGUAR, 32X,
MEGA CD, NES, GAME BOY,
GAME GEAR, SEGA MASTER

Tel.: 0 45 21/48 73
Fax: 0 45 21/10 25
täglich: 13 – 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

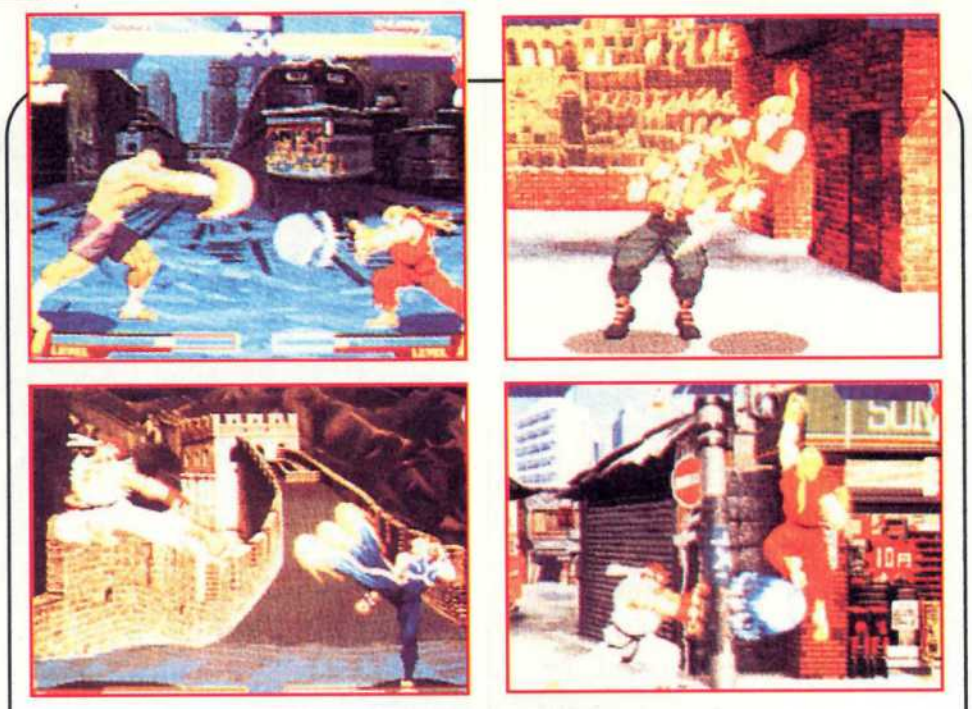
A.B.-GAMES
MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN

Nintendo All Stars

Der US-Publisher Gametek und das Animationsstudio Angel Studios schließen sich, nach Sierra Online und Software Creations, Nintendos Ultra 64-"Dream Team" an. Gameteks erstes Ultra 64-only Projekt, Robotech, basiert auf einer in den USA beliebten Zeichentrickserie, während Angel Studios in Zusammenarbeit mit Nintendo-Producer Shigeru Miyamoto an einem weiteren Spiel (derzeit noch ohne Arbeitstitel) arbeitet. Angel Studios wurde vor allem durch die Computeranimationen in dem Movie The Lawnmower Man bekannt.

Schummeln auf der PS-X - Das Action Replay macht's möglich

Dataflash liefert zum 19. April ihr erstes Next Generation-Schummelmodul aus, das Action Replay für Sonys PlayStation. Enthalten sind in der Cartridge (79 DM), die im Memory Card-Schacht ihr neues Zuhause findet, insgesamt 15 Cheats. Voraussichtlich sind vertreten: Ridge Racer, Parodius Deluxe, Crime Crakkers, Konami Baseball '95, Twinbee Puzzle, A-Train IV, Kileak The Blood, Cosmic Race, Raiden Project, Myst, King's Field, Motor Toon Grand Prix sowie Space Griffon VF-9. Updates bzw. neue Versionen sind ebenfalls in Planung, genauso wie ein Schummelmodul für den Saturn. Bezugsquelle: Dataflash, Wassenbergstraße 34, 46446 Emmerich, Tel.: 02822/68545



Street Fighter-Update

Street Fighter 2 Zero knüpft (wieder mal) an die in Ehren ergraute Street Fighter-Serie an. Bis dato sind allerdings noch nicht viele Details über Capcoms neuestes Projekt bekannt; nur soviel: Die Handlung wurde in die Vergangenheit zurückverlegt, die Hintergründe wurden (wieder mal) überarbeitet sowie die Charaktere neu gezeichnet.

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Super Mario Kart 2 (Ultra 64)
2. Need For Speed Tracks (3DO)
3. Defender 2000 CD (Jaguar)

Nintendo online

In Japan fällt am 23. April der Startschuß zur "Super Famicom Hour". Super Nintendo-Besitzer können sich dann via Satellit Demos neuer Spiele und Tips & Tricks in die eigenen vier Wände holen, oder sich an der Leserbriefecke beteiligen. Ein Satellaview-Adapter, der an den Expansion Bus des Super Nintendos angeschlossen wird, macht's möglich. Im Set enthalten sind neben dem eigentlichen Empfänger (1 Mb ROM, 512 Kb RAM) ein AV-Selector, ein AV-Adapter, eine Relais-Box sowie ein Modul im Super Game Boy-Design, um die gesendeten Daten in Nintendos 16-Bitter weiterzuverarbeiten. Mit einem Backup-Booster von 256 Kb RAM ist das Satellaview allerdings nicht gerade großzügig bestückt. Eine Flash Memory Card (1 Mb RAM) soll hier für Abhilfe sorgen. Das Hauptmenü der Benutzeroberfläche ist recht einfach gestrickt: Ihr bewegt eine Spielfigur durch eine virtuelle Stadt und geht in beliebige Gebäude hinein, um die dort angebotenen Informationen abzurufen. Unterstützt werden Nintendos ehrgeizige Satellitenpläne derzeit lediglich von Nintendo direkt sowie von dem RPG-Profi Squaresoft. Zunächst soll die Super Famicom Hour drei Stunden täglich auf Sendung gehen. Über einen Adapter soll es später auch möglich werden, Virtual Boy und Ultra 64 an das Satellaview anzuschließen, eine portable Version ist ebenfalls geplant. Außerdem wird darüber nachgedacht das Satellaview mit dem Telefonnetz zu koppeln, um Echtzeit-Multiplayer-Games und damit ein echtes Netzwerk zu ermöglichen. Ob Nintendo diesen Service auch hierzulande anbieten wird steht in den Sternen.

Angeschlossen wird das Satellaview an den Expansion Bus des SNES, ein Cartridge im SGB-Gehäuse sorgt für die Übertragung der Daten in Nintendos 16-Bitter. Über eine optional erhältliche Memory Card lassen sich Spielstände speichern

Schon Gehört

+++ Laut dem Marktforschungsinstitut Nielsen wurden 1994 in Deutschland 550.000 Super Nintendo-Geräte abgesetzt, das Mega Drive brachte es auf 250.000 Einheiten.

+++ Die neueste Coproduktion von Virgin/Disney: Pinocchio. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst (32X, SNES, MD, GB, GG).

+++ GoldStar veröffentlicht im Juli zwei CD-i Kombatible; neben einem Heimsystem soll eine portable Version inkl. LCD-Screen folgen.

+++ Acclaim wird Atari Third-Party Licensee: Vorerst sollen drei Titel für den JAG erscheinen, darunter NBA Jam T.E. und Big Hurt Baseball mit Motion Capture Technology.

+++ Die 3DO Company plant ihr 3DO Mark II (Bulldog/M2 Accelerator) inkl. MPEG-Modul zur Winter CES-Show auf den US-Markt zu bringen.

+++ Neben den JAG-Versionen von AvP, Raiden und Battlezone 2000, das nun unter dem Titel Hover Strike erscheinen soll, waren ursprünglich auch Umsetzungen aller drei Titel für das Lynx geplant, dessen Produktion mittlerweile eingestellt wurde.

+++ Newcomer Acid aus Neuseeland setzt ihr Fun Sports-Rennspektakel Super Skidmarks 2 für PS-X, JAG und MD um.

+++ Time Warner Inc. beabsichtigt sich von einem Teil ihres 27% Anteiles an der Atari Corp. zu trennen.

+++ Codemasters arbeitet an einem Sequel zu Pete Sampras Tennis (MD).

+++ In den USA ist Ataris Jaguar mittlerweile für 159$ zu haben (ohne Spiel), in Deutschland soll der Preis auf 379 DM fallen.

tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	**109.00**
Addams Family Values	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	**dt**	**109.00**
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	**dt**	**109.00**
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	**dt**	**109.00**
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00

Donkey Kong Country & Spieleberater — dt 159.00

Donkey Kong Country	dt	139.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**124.00**
Equinox	dt	99.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	109.00
Final Fantasy 3	**us**	**149.00**
Firemen	dt	119.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Green Latern	dt	119.00
Hagane, 16M	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Illusion of Gaia	**us**	**149.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	**dt**	**119.00**
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	**dt**	**99.00**
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Looney Tunes ACME Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	**dt**	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	**dt**	**99.00**
Mickey's Herausforderung dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Mr. Tuff	dt	119.00

NBA Jam Tournament — dt 139.00

NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00

NHLPA Hockey '95 — dt 119.00

Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00

Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	**dt**	**99.00**
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**109.00**
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	**dt**	**109.00**
Putty Squard	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots — dt 99.00

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	119.00

Secret of Mana-dt.Text — dt 109.00

Shadow	dt	109.00
Shadowrun	**dt**	**119.00**
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	**uk**	**119.00**
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Sparkster	dt	129.00
Spectre	**dt**	**39.00**
Spider Man Animates Series	dt	129.00
Star Trek: Next Generation	**dt**	**109.00**
Star Trek: Star Fleet Acad.	**dt**	**109.00**

Star Wars 3 — dt 129.00

Stargate — dt 129.00

Street Racer	**dt**	**99.00**
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	**dt**	**119.00**
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	39.00

Tetris & Dr. Mario — dt 89.00

Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00

True Lies	**dt**	**139.00**
Turrican 2	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Unirally	**dt**	**109.00**
Utopia	dt	115.00
Vortex	**dt**	**124.00**
WWF Raw	**dt**	**144.00**

WWF Raw incl. Video — dt 154.00

Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
X-Men	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero the Kamikaze	dt	129.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimens.	**dt**	**39.00**

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	**dt**	**49.00**
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2 S.NES	**dt**	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor S.NES	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00

Spieleberater Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Nint. More Fun Set	**dt**	**309.00**
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Super Scope + 6 Spiele	**dt**	**99.00**
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	**dt**	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Donkey Kong Land	dt	59.00

Donkey Kong (SGB) — dt 59.00

Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Dreamland 2	dt	59.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Date	dt	56.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	**dt**	**59.00**
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw — dt 65.00

Wario Blast (Bomberm.) SGB	**dt**	**59.00**
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB		49.00
Game Boy + Zeld & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special rot	dt	109.00
Game Boy Special Gelb	dt	109.00
Game Boy Special schwarz	dt	109.00
Game Boy Special transparent	dt	109.00
Game Boy Special grün	dt	109.00
Game Boy Special weiß	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	**dt**	**99.00**
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99.00
Ballz	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**119.00**
Boogerman	dt	109.00
Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	**dt**	**109.00**
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**119.00**
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Eternal Champions	**dt**	**29.00**
F1 Championship	dt	119.00

Fifa Soccer 95 — dt 99.00

Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy White's Snooker	**uk**	**99.00**
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	**dt**	**119.00**
Mega Bomberman	**dt**	**99.00**
Mega SWIV	dt	89.00
Mega Turrican	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam	dt	99.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterback Club 95	dt	129.00

Sega Saturn und Sony Playstation lieferbar!!!

NHLPA Hockey '95	**dt**	**99.00**
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	**dt**	**29.00**
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	**dt**	**109.00**
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots — dt 99.00

Ristar (Feel)	dt	114.00

Road Rash 3 — dt 99.00

Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	**dt**	**109.00**
Samurai Showdown	**dt**	**109.00**
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD — dt 99.00

Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) — dt 111.00

Sonic & Knuckles	**dt**	**99.00**
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man Animated Series	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00

Stargate — dt 109.00

Story of Thore komp.dt. — dt 124.00

Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	79.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	**dt**	**99.00**
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00

Theme Park kompl. dt. — dt 109.00

Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Toughman Boxing	**dt**	**109.00**
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00

Unnecessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	**dt**	**124.00**

WWF Raw incl. Video — dt 134.00

Warlock	dt	109.00
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
X-Men 2	dt	109.00
Yogi Bear	dt	49.00
Zero Tolerance	dt	89.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Ascii 6 Button Fighter Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Mega Drive 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
Mega Drive 2 Lion King Set	dt	269.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

Another World 2	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Dungeon Master 2	dt	89.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heimall	dt	89.00
Hook	dt	29.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Make my Video: Inxs	dt	29.00
Make my Video: Kris Kross	dt	29.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00

NBA Jam — dt 99.00

Powermonger	dt	79.00
Prince of Persia	dt	29.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snacher	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Star Blade	dt	109.00

Super Strike Trilogy — dt 99.00

Supreme Warrior	dt	89.00
Wolfchild	dt	29.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	**dt**	**79.00**
Mega CD 2 + Road Avenger	**dt**	**249.00**
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	499.00

Sega 32X

Afterburner Complete	dt	104.00
Art of Fighting	us	109.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	122.00
Metal Head	**dt**	**129.00**
Midnight Raiders (CD)	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Space Harrier	dt	104.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	379.00
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00
Mega Drive 32X & Star Wars	**dt**	**499.00**

Game Gear

Akira	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00

Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 Championship	dt	89.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Itchy & Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
Mickey Mouse 3 Legend of Ill.	dt	74.00

NBA Jam Tournament — dt 84.00

NFL Quarterback Club 95	dt	89.00
Pinball Dreams	dt	45.00
Pinball Wizard	dt	79.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Road Rash 2	dt	79.00
Schlümpfe	**dt**	**74.00**
Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Panasonic 3DO

3D Atlas	dt	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Paatoank	us	109.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault — dt 99.00

Rise of the Robots	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shadow War of Succession	us	109.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Slayer	dt	94.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Super Street Fighter	us	129.00

Syndicate-kompl. dt — dt 99.00

Theme Park kompl.dt	**dt**	**109.00**
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Wing Com. 3 Kp.dt. — dt 99.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
3DZero Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	109.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00
Toploader 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive	dt	109.00
Crescent Galaxy	dt	99.00
Dino Dudes	dt	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Syndicate	**dt**	**129.00**
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	**dt**	**129.00**
Tiny Toon	us	109.00
Troy Aikman Football	dt	129.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom Laufwerk	dt	399.00
Jaguar Grundgerät (PAL)	dt	459.00
Jaguar Link Kabel	dt	29.00
Jaguar Magazin	dt	3.00
Jaguar incl. Cannon Fodder	**dt**	**549.00**
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

*Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11*
*Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

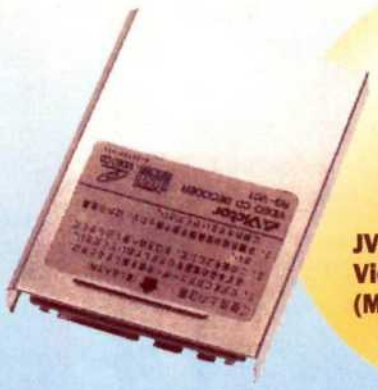
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

Sieben Konsolen auf einen Streich - FIFA Soccer '96

Trotz der auf dem MD erreichten Verkaufszahlen von FIFA Soccer '95 (500.000 Stück) bleibt Nintendos Handheld das einzige System, das mit einer Umsetzung (via THQ) bedacht wird. FIFA Soccer '96 soll jedoch im Spätherbst für sieben Konsolen gleichzeitig erscheinen, darunter einige Next Generation-Formate (denkbare Konstellation: PS-X, SAT, 3DO, 32X, MD, MCD, GB). Madden NFL '96 und NHL '96 sollen ebenfalls gleichzeitig für verschiedene Systeme auf den Markt kommen.



JVCs eigenentwickeltes Video CD-Cartridge (MPEG1)

Hitachis Saturn-Version mit integriertem Photo CD- und Video CD-Adapter

HI Saturn - die Kompatiblen kommen

Nach dem Sega Saturn und JVCs V-Saturn erscheint nun am 1. April in Japan der Hi-Saturn von Segas Licensee Hitachi. Deren Version unterscheidet sich allerdings in einigen Punkten von der bisherigen Hardware: Photo CDs und Video CDs (nach dem MPEG1-Standard) lassen sich bereits ohne Zusatzhardware abspielen, was auch den Grund für den deutlich höheren Preis darstellen sollte. Parallel dazu erscheint ein Karaoke-System, bestehend aus einem Mikro sowie einer Steuereinheit für Spezialeffekte, wie bspw. eine Echo-Funktion. JVC bleibt indes nicht untätig und bringt einen selbst entwickelten, nachrüstbaren Video CD-Decoder auf den Markt, der neben den Standardmöglichkeiten auch Zoom- sowie Scrollfunktionen zur Verfügung stellt. Sega selbst veröffentlicht eine Photo CD-Software, die natürlich zu dem Hi-Saturn-Standard kompatibel ist. Über Icons gesteuert, lassen sich damit nicht nur Bilder betrachten, sondern auch manipulieren. Die Zubehörwelle kommt nun ebenfalls ins Rollen: Hori brachte vor kurzem einen Adapter auf den Markt, um MD- und SNES-kompatible Pads bzw. Sticks auch an den Saturn anschließen zu können. Allerdings funktioniert der Betrieb noch nicht ganz einwandfrei: Tama oder Shanghai sind bspw. nur mit Einschränkungen spielbar, keine Probleme gibt es dagegen bei Clockwork Knight, Victory Goal oder Gotha.

Karaoke-System (vorerst nur für den japanischen Markt geplant)

SNES- und MD-Joypad-Adapter für den Saturn

Saturnday - 32-Bit Goes To The USA

Nachdem Sega Europe bereits den Termin für die europäische Markteinführung des Saturn, die Anfang September stattfinden soll, bestätigt hatte (Gerüchten zufolge soll ihre neue Hardware evtl. schon im August bei uns erhältlich sein), zog Sega Of America (SOA) am 9. März nach: Am 2. September (Saturnday) sollen die ersten US-Geräte ausgeliefert werden. Zum Launch sollen 20 Titel verfügbar sein. Electronic Arts plant bspw. eine Fortführung ihrer EA Sports-Linie, während Acclaim Batman Forever, NBA Jam T.E., Frank Thomas Big Hurt Baseball sowie Alien Trilogy für Segas neue Plattform umsetzt.

Die alten Zeiten kommen wieder - Defender-Remake für Jaguar

Als Begründer der Videospielindustrie kann Atari natürlich auf eine bewegte Geschichte und etliche VCS-Klassiker zurückgreifen, die allen voran Activision und Williams stellen. Gerade hier liegt Ataris Chance, eben diese alten Lizenzen auszugraben und gehörig aufzufrischen, wie bereits bei Tempest 2000 geschehen. Der im September '94 abgeschlossene Williams-Deal ermöglicht nun Dactyl Joust (High Voltage), Robotron und ... Defender 2000 für den Jaguar. Entwickelt wird Defender 2000 wieder von Jeff Minter, der Atarianern spätestens seit Tempest 2000 ein Begriff sein dürfte. Zu seinen bisherigen Titeln zählen u.a. Andes Attack, Grid Runner, Llamatron, Revenge Of The Mutant Camels sowie nicht zuletzt der Lichtsynthesizer Colourspace/Trip-A-Tron (Atari ST). Die Musik stammt wieder von Imagitec Design, die bereits für den Tempest 2000 Rave-Soundtrack verantwortlich zeichneten, dank CD sind nun auch QSound und ein Sound Check vertreten, um sich die Tracks einzeln anhören zu können. In Defender Classic sollen zudem gesamplete FX aus dem Original eingebaut werden. Defender Plus wird hingegen feingetunet, mit detaillierteren Animationsphasen, neuen Waffen, den meisten Features des Defender-Sequels Stargate sowie dem aus Tempest 2000 bekannten A.I. Droid. Die 2000er Version soll sogar horizontal und vertikal parallax scrollen, mit SGI-gerenderten Obermotzen, geshadeten Polygonen, Tempest-like Bonusrunden und einem Two Player Mode aufwarten. Jeff Minter beabsichtigt zudem, eine Defender-Entwicklungsgeschichte mit auf die CD zu packen sowie ein Interview mit Eugene Jarvis, dem Entwickler von Defender, Stargate, Robotron und... Cruis'n USA. Ob die derzeitigen Easter Eggs (alle Humanoiden werden zu Lamas/Euer Threshold 2000-Gleiter verwandelt sich in Flossie) auch in der endgültigen Fassung Einzug halten, hängt vor allem von Ataris Betatestern ab. Geplanter Erscheinungstermin: August (CD-ROM).

Game Expres expandiert

Mit Mega-Gewinnspiel

Die in München ansässige Firma Game Express hat ein neues Ladengeschäft in der Straubinger Fußgängerzone (Game Express, Am Stadtgraben 45, 94315 Straubing, Tel.: 09421/87514) eröffnet. Neben Anime-Videos, US-Magazinen und Spielhallengeräten bietet Game Express den Service des An-und Verkaufs von gebrauchten Spielen, wie Saturn, PlayStation, Jaguar, 3DO, Mega Drive 32X, Neo Geo/CD, Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, Game Boy, FM Towns Marty und PC CD-ROM an. Übrigens kann man auch auf den gängigsten Konsolen, wie bspw. Play-

Auf der 50 m² großen Verkaufsfläche können Spiele auch angetestet werden

Die PlayStation-Version soll noch vor Weihnachten erscheinen, alle anderen Umsetzungen (Ultra 64, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive) erst 1996

Nothing in this world has prepared you for this

Mortal Kombat III

Shao Kahn geht aus dem zweiten MK-Turnier siegreich hervor und macht sich daran die Erde zu unterwerfen. Nur einige wenige Auserwählte entgehen dem darauf folgenden Blutvergießen, und ihre Aufgabe ist es nun, Shao Kahn in Mortal Kombat III die Stirn zu bieten, um das Portal zur Unterwelt für immer zu schließen; soweit zur Hintergrundstory des neuen Williams-Automaten. Ganze 14 Charaktere sind diesmal vertreten, darunter sieben alte Figuren (Liu Kang, Shang Tsung, Sonya Blade, Kano, Jax, Kung Lao, Sub-Zero) sowie sieben neue Vertreter (Cyrax, Sektor, Night Wolf, Kurtis Stryker, Sheeva, Sindel, Kabal). Während Jade und Smoke versteckt, aber anwählbar sind, läßt sich Shao Kahn hingegen nicht von Euch steuern. Zu den einzelnen altbekannten Charakteren (mit ihren Martial Arts-Darstellern): Liu Kang - Neuer Schauspieler (kaum Veränderungen), Shang Tsung - John Turk (etwas älter), Sonya Blade - Kerri Hoskins (neues Outfit), Kano - Richard Divizio (Glatzkopf), Jax - John Parrish (cybernetische Arme), Kung Lao - Tony Marquez (neues Outfit), Sub-Zero - John Turk (mehrere Freeze-Moves). Die sieben neuen Kämpfer sind da schon interessanter: Cyrax - Sal Divita (Ninja mit Predator-Zügen), Sektor - Sal Divita (Ninja mit Predator-Zügen), Night Wolf - ebenfalls Sal Divita (Bogenschütze), Kurtis Stryker (Schlägertyp, mit Granaten bewaffnet), Sheeva (Goros Tochter), Sindel - Lia Montelongo (Shao Kahns Gefährtin, setzt ihre Haare als Waffe ein), Kabal - Rich Divizio (mit Hakenschwertern ausgerüstet). Sal Divita, seines Zeichens einer der NBA Jam-Entwickler, ist Euch sicherlich noch durch die zahlreichen Cheats bekannt, Ex-Playmate Kerri Hoskins feierte als Cheerleader ebenfalls einen Gastauftritt in Williams' NBA Jam-Coin-op. Neben den neuen (und alten) Figuren wurden natürlich auch etliche andere Neuerungen integriert: So wurden bspw. sämtliche zehn Hintergründe mit SGI-Workstations berechnet, zu den bisherigen Buttons ist nun eine Run-Taste (samt Run-Leiste) hinzugekommen. Eine Statusmeldung gibt Euch zudem Aufschluß über die Zahl Eurer bei Combos angebrachten Treffer sowie deren angerichteten Schaden. Geplanter Erscheinungstermin: 15. April (Coin-op-Fassung). Heimversionen sind bislang für PlayStation, Ultra 64, Jaguar, Super Nintendo und Mega Drive angekündigt.

Sieben neue Kämpfer haben sich zum dritten Turnier eingefunden

Station, Super Nintendo und Mega Drive die neueste Software anspielen. Im Zusammenhang mit der Eröffnung im März verlosen wir mit Game Express eine Fujitsu FM Towns Marty RGB-Konsole inkl. dem Spiel Tiger Heli, sowie 20 Street Fighter II Schlüsselanhänger-Sets, die jeweils vier Kämpfer beinhalten. Ihr seht also, es lohnt sich die Feder zu schwingen und uns unter dem Stichwort "Anhänger" zu schreiben. Die Adresse lautet: Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Zuvor solltet Ihr Euch noch einen Satz, in dem die Worte Street Fighter II, Mega Fun sowie Anhänger vorkommen, einfallen lassen. Die originellsten Zuschriften nehmen an der Verlosung teil. Einsendeschluß ist der 28. April. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlages und von Game Express sind von der Teilnahme ausgenommen.

Virtual Boy im Detail

Als Reflection Technologies vor knapp drei Jahren ihr Headmount Display System Private Eye auf dem japanischen Markt vorstellte, zeigte Nintendo natürlich sofort Interesse und beteiligte sich später auch an der US-Firma. Aus Kostengründen entschloß sich Big N jedoch, auf das Headmount-Prinzip bei ihrem geplanten Virtual Reality-System zu verzichten; aus naheliegenden Gründen, schließlich wäre man auch sonst gezwungen Sensoren einzubauen, die die Bewegungen des Kopfes registrieren und an die beiden CPUs weiterleiten, die diese Bewegungen wiederum auf die integrierten Bildschirme übertragen. Zudem wären deutlich leistungsfähigere Prozessoren von Nöten, um das Ganze synchron ablaufen zu lassen. Das erforderliche höhere Gewicht des Gerätes stellte einen weiterer Grund dafür dar, daß Nintendo schließlich das Tabletop System propagierte, obwohl der Virtual Boy mit 760g allerdings auch nicht gerade ein Fliegengewicht darstellt. Ursprünglich war sogar ein LCD-Display im Gespräch. Die Idee wurde allerdings fallengelassen als sich herausstellte, daß der Stromverbrauch deutlich höher ausfallen würde und hochentwickelte, teure LCDs nötig wären, um den räumlichen Eindruck entsprechend zu vermitteln. LED-Displays zu verwenden, war aus ökonomischen Gründen sicherlich sinnvoll, zumal man hier auf eine zusätzliche Lichtquelle verzichten kann. Nur, wie kam es zu der Entscheidung für die Farbe Rot? Rote LEDs weisen von allen Farben den geringsten Energieverbrauch auf.

Ob und wann der Virtual Boy in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest

Die Original-Coin op-Kutschen sind gute Allrounder, jedoch für keine Strecke im besonderen zu empfehlen

DAYTO

U

Bevor wir auch nur ein Wort über die Umsetzung des Coin-op-Knüllers verlieren, wollen wir zunächst ein dickes, dickes Dankeschön an Segas AM2-Truppe loswerden, die es allen Unkenrufen zum Trotz erneut geschafft haben, den geplanten Veröffentlichungstermin überpünktlich einzuhalten. Lest nun nach, ob die Spielhallen-Referenz auch in heimischen Gefilden Namcos Ridge Racer den Auspuff zeigt

Diese beiden Wagen bestechen durch Ihr äußerst gutmütiges Fahrverhalten und lassen sich mit unglaublichen Geschwindigkeiten durch die Kurven jagen

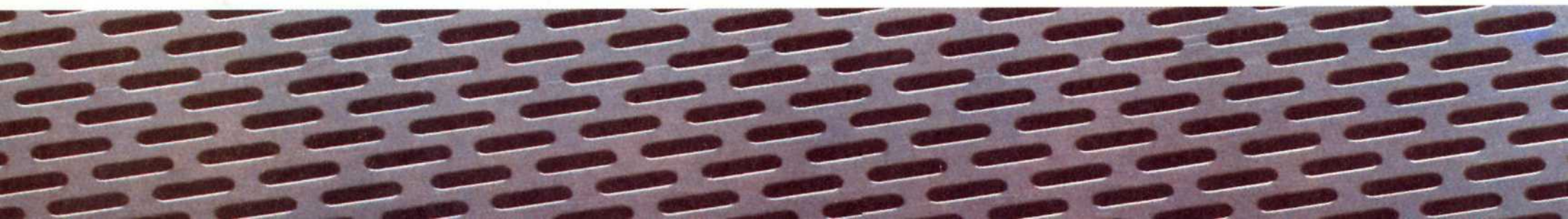
Gentlemen start your engines! Daß Daytona USA einen Meilenstein in der Videospielgeschichte setzen wird, braucht wohl niemandem mehr gesagt zu werden. Doch was konkret bietet Daytona USA und wo liegen die Unterschiede zum Automaten? Neben dem vom Coin-op bekannten Arcade Mode wurde ein zusätzlicher Saturn-Modus spendiert, der sich darin unterscheidet, daß Ihr die Strecken nun auch ohne Zeitlimit absolvieren und aus mehreren NASCARS wählen könnt, die sich hauptsächlich in Beschleunigung und Grip unterscheiden, aber auch unterschiedliche Eigenschaften haben (siehe Kasten). Im Arcade Mode wählt Ihr zunächst eine der drei Strecken und entscheidet Euch, ob die einzig angebotene Kutsche automatisch schaltet oder aber die Gänge per Knopfdruck eingelegt werden. Hierauf heizt Ihr die entsprechende Bahn innerhalb eines Zeitlimits, wobei an sog. Checkpoints Extrasekunden a la Outrun erhascht werden. Bevor Ihr in den zweiten, den Saturn-Modus einsteigt, legt Ihr in einem ausführlichen Optionsmenü den Spielverlauf fest. Zu Beginn stehen die verschiedenen Rennarten Normal, Endurance und Grandprix zur Verfügung. Während es sich bei Normal um ein normales Rennen relativ kurzer Länge und ohne Zeitlimit handelt, steht Endurance für einen wahrhaften Rennmarathon über 80, 40 bzw. 20 Runden, bei dem Ausdauer und konstantes Fahren gefordert sind. Grandprix repräsentiert letztendlich ein Rennen, dessen Länge zwischen Normal und Endurance angesiedelt ist und somit Al Unser-Feeling aufkommen läßt. Nach Auswahl des Lieblingsmodus, werden die gegnerischen Tourenwagen den eigenen Fähigkeiten optimal angepaßt, um

Als besondere Eigenschaft rasen das grüne sowie das rosa Stockcar problemlos über Grünflächen, was manch knifflige Passage zum Kinderspiel werden läßt

Neben dem aus der Spielhalle bekannten Arcade-Modus wurde ein wesentlich variablerer Saturn-Mode integriert, der mit drei verschiedenen Rennlängen aufwarten kann

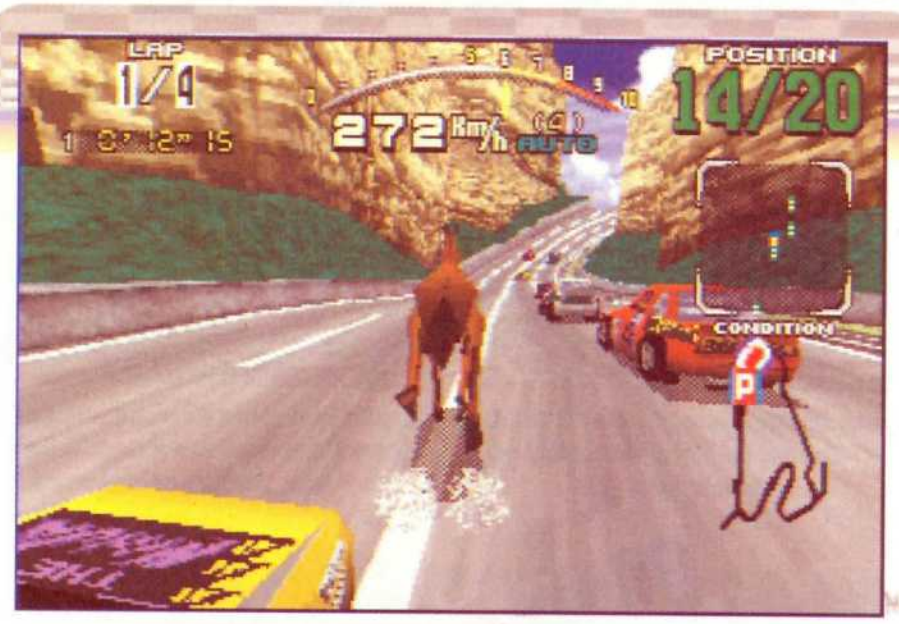
Der Schwierigkeitsgrad läßt sich über insgesamt zehn Stufen sehr fein regulieren, zudem könnt Ihr Euch hier die FX sowie die Musikstücke bis zum Abwinken reinziehen (Blue, blue sky...uuaahhh!!!)

Die Joypad-Konfiguration kann mittels Tasten-Editor nach Belieben verändert werden. Dabei ist jedoch zu beachten, daß die letzte Einstellung im Backup Booster gespeichert wird



DAYTONA USA

Ich glaub' mich überholt ein Pferd...



Gewinnt Ihr alle drei Strecken auf Normal/Normal, bekommt Ihr als weiteren Untersatz, wir wollten es kaum glauben, ein Pferd zur Verfügung, von seinen "Werten" für keinen Kurs der optimale Untersatz, als Gag jedoch unschlagbar ist

Der Pitstop hat zwei Gesichter: Zum einen ist der Reifenwechsel grafisch nett anzuschauen, für das Rennen selbst jedoch von gehörigem Nachteil, da durch den Zeitverlust keine vordere Plazierung mehr möglich ist

Driften bis die Reifen glühen - das ist Daytona!

Wer öfters Mauern oder ähnlich massiven Gegenständen zu nahe kommt, findet hier den richtigen Untersatz, da beide Autos Rempler ohne nennenswerten Geschwindigkeitsverlust hinnehmen

Mehr oder weniger nutzlos, Gerüchten zufolge soll man mit dem gelben Boliden Absperrungen durchbrechen können, was uns jedoch nicht gelingen wollte

Man merkt, daß Yu Suzuki Ahnung von Pferden hat, da neben der Automatik-Stute auch ein "Schalt-Hengst" existiert

größtmöglichen Rennspaß zu garantieren und auch Anfängern einen fairen Einstieg in die Welt des Benzingeruchs zu ermöglichen. Bevor es dann so richtig losgeht wird noch das Pad nach Wunsch belegt, um jedem Joypadartisten möglichst gerechtzuwerden, wobei besonders faule menschliche Exemplare auch auf vorgegebene Belegungen zurückgreifen können. Wer lustig ist kann auch noch seine Lieblingssongs hören oder seine Ohren von Soundeffekten verwöhnen lassen. Sogar Karaokeversionen, bei denen die eigene Gesangskunst auf die Probe gestellt wird, können abgespielt werden. Dann geht's wahlweise in Stereo oder Mono direkt auf den glühenden Asphalt. Ihr bestimmt wie gewohnt eine der drei Strecken und dürft Euch dann einen von mehreren PS-Giganten aussuchen, wobei von jedem sowohl eine Automatik- als auch eine Manualversion zur Verfügung stehen, die sich auch sonst außer in der Farbe noch in so manch anderen Dingen unterscheiden (siehe Kasten) Fühlt Ihr Euch von dem normalen Streckenverlauf nicht mehr genügend herausgefordert, könnt Ihr die Strecken ebenso im Mirror Mode bestreiten, in dem die ganze Bahn spiegelverkehrt zu meistern und somit an manchen Stellen nicht wiederzuerkennen ist. Ebenso ist es möglich die Strecke anstatt vorwärts auch mal rückwärts zu schüren, was die entgegenkommenden Piloten nicht gerade als witzig empfinden (*&%$§ Player). Menschliche Wesen, die sich nicht mit chipgelenkten Rivalen abfinden können, gehen im Time Trial ganz alleine auf Bestzeitenjagd, werden dann aber in den High Score-Listen - ebenso wie Rückwärts- und Spiegelverkehrtfahrer - mit einem entsprechenden Zeichen gebrandmarkt.

BEGINNER

In der letzten Kurve könnt Ihr einen steinernen Sonic im Felsen bestaunen

Der einarmige Bandit ist nicht bloß Zierde, sondern auch für Zusatzsekunden gut

Egal mit welcher Kutsche, die zweite Kurve kann man von jeder Stelle aus mit Vollgas nehmen

Fahrt die enge letzte Kurve etwa wie auf dem Bild zu sehen an...

... und schneidet die Kurve nach innen...

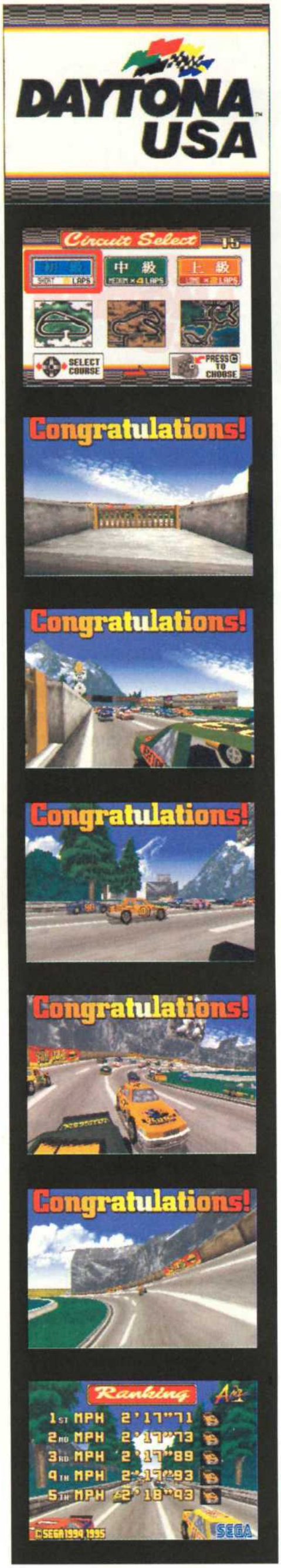
Die Beginner-Strecke ist ein reiner Hochgeschwindigkeitskurs und kann komplett mit Vollgas genommen werden

... um dann wieder nach außen zu steuern...

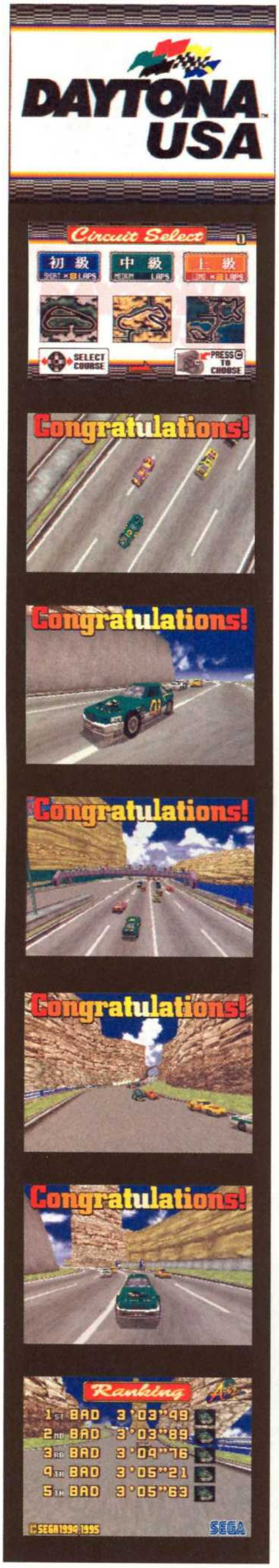
... denn so verliert Ihr kaum an Geschwindigkeit

Wenn Ihr bei der Tribüne vorbeifahrt, könnt Ihr die Zuschauer jubeln hören

Nur auf der ersten Strecke beginnen die Rennen mit einem Rolling Start, d.h. Ihr übernehmt den Wagen bei voller Fahrt



ADVANCED



Knapp vor dem Tunnel hängt Ihr diesem Wagen am Heck und zieht kurz vor der Berührung nach links

Den Tunnel fahrt Ihr mittig und nehmt die folgende Rechtskurve möglichst weit innen

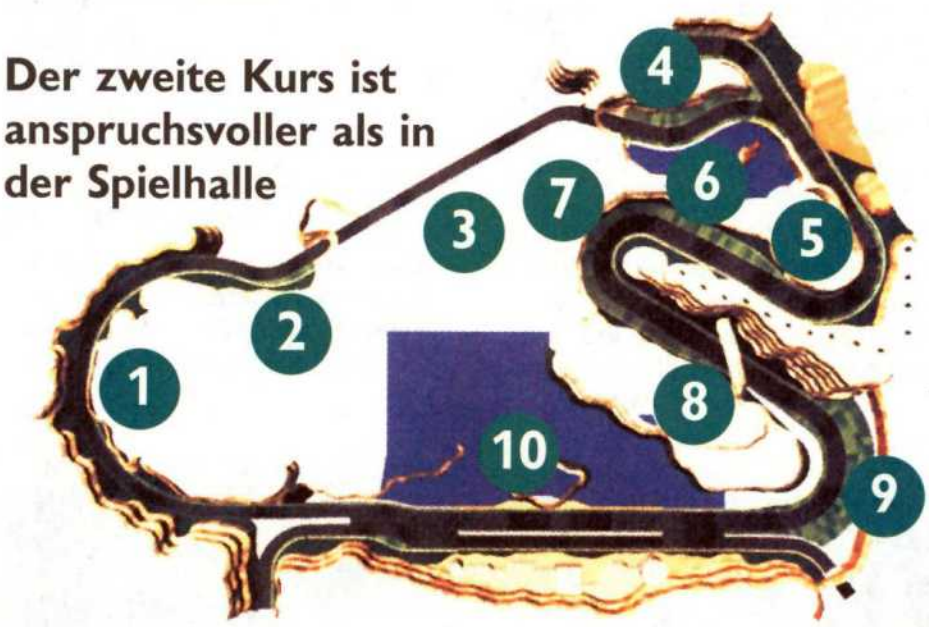
Durch den niedrigen Grip-Wert könnt Ihr mit dem grünen Wagen problemlos über die Grünflächen heizen, natürlich ohne zu bremsen

Nach dem Start ist es wichtig, stur die Innenseite der Fahrbahn entlangzubrettern

Bremst die leicht zu unterschätzende Rechtskurve möglichst früh an und stellt den Wagen extrem quer, um diese Stelle dann mit Vollgas und satten 270 km/h zu meistern

Nehmt in der AM2-Senke übers Gras Schwung...

... bremst kurz stark ab, schneidet die Kurve innen und gebt möglichst früh wieder Gas



Der Yachthafen kurz nach der Start-Zielpassage erinnert ein wenig an den Formel 1-Stadtkurs von Monaco

Wenn Ihr den Wagen nicht rechtzeitig querstellt und wieder frühzeitig aufs Gas geht, werdet Ihr mit ziemlicher Sicherheit von der Konsolenkonkurrenz in der letzten Kurve noch geschnappt

Der Felsüberhang baut sich leider etwas spät auf, ist jedoch nicht minder wirkungsvoll als in der Spielhalle

EXPERT

Für die Hafenkurve müßt Ihr relativ früh und stark abbremsen, seid aber trotzdem weitaus schneller als die Gegner, also rein in die Eisen!

...und dadurch mächtig Zeit auf die Gegner gut machen (besser wie auf dem Bild geht's nicht)

Die Brückenausfahrt könnt Ihr mit dem blauen Wagen ohne Einsatz der Bremsen hinter Euch bringen (im Gegensatz zur Automaten-Version)...

Wie auch auf der Advanced-Srecke müßt Ihr die ersten Gegner alle innen überholen

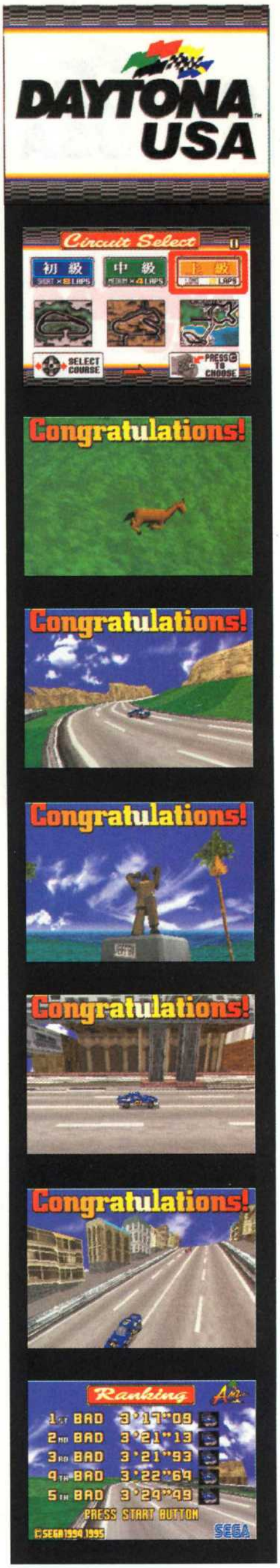
Die Geoffrey-Kurve müßt Ihr weit außen anfahren. Bremst nun ganz kurz um das Heck leicht kommen zu lassen und fahrt dann mit Volldampf durch diese nicht ganz einfache Passage

Schaut schwieriger aus als sie ist: Bremst vor der Haarnadelkurve brutal ab, dann dürfte diese Stelle kein Problem darstellen

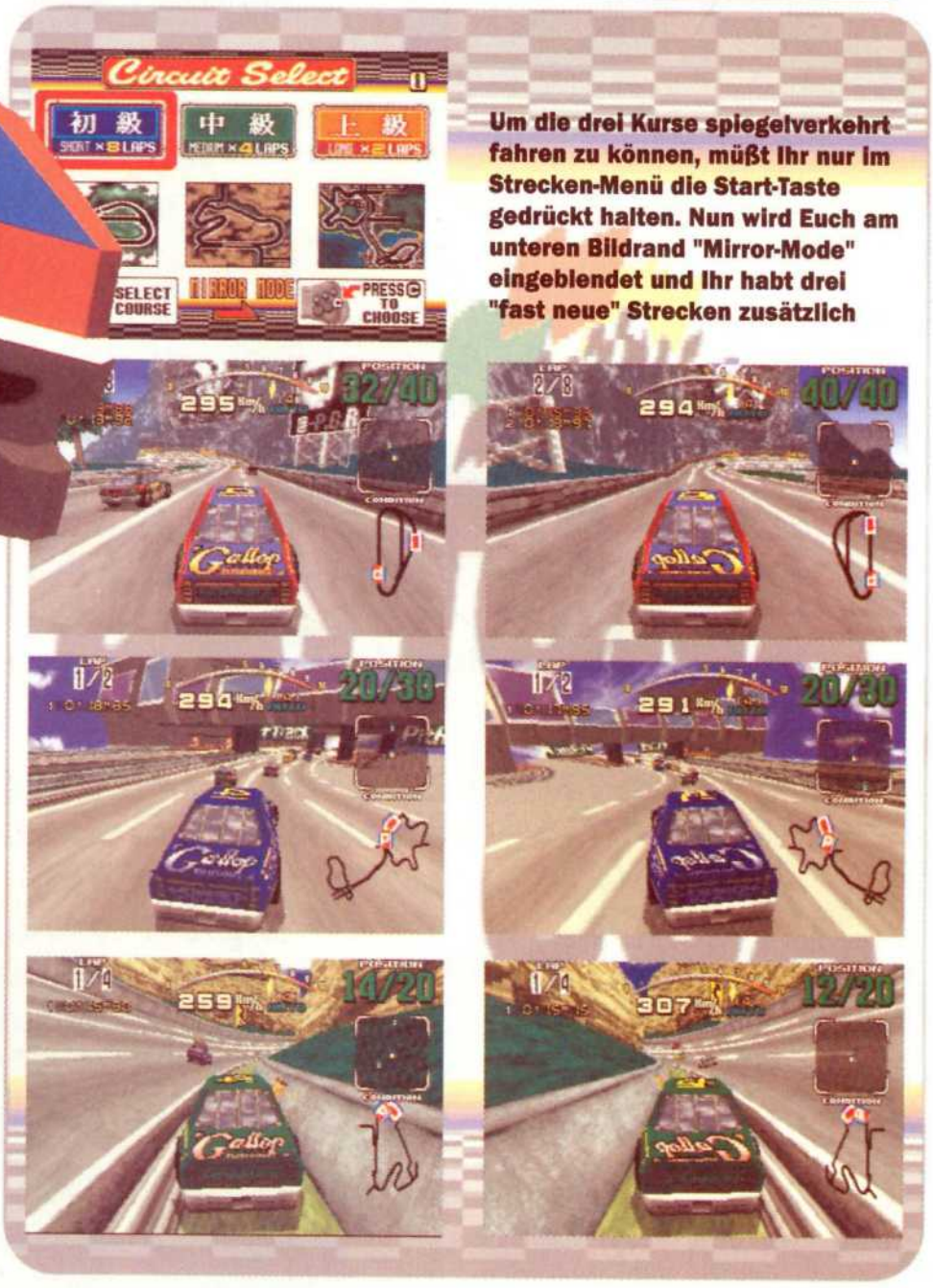
Hier stellt Ihr die Weichen für eine gute Plazierung: Fahrt zwischen den Brückenpfeilern durch...

... und beginnt jetzt schon mit dem Bremsen. Das Auto stellt sich wie gewohnt quer und schiebt sich mit einer optimal zu kontrollierenden Geschwindigkeit durch den Mini-Tunnel

Mit ein wenig Übung läßt sich unser "blauer Liebling" mit fast 300 km/h durch die Shuttle-Passage steuern, staunende Gesichter sind garantiert!



Spieglein, Spieglein an der Wand...



Um die drei Kurse spiegelverkehrt fahren zu können, müßt Ihr nur im Strecken-Menü die Start-Taste gedrückt halten. Nun wird Euch am unteren Bildrand "Mirror-Mode" eingeblendet und Ihr habt drei "fast neue" Strecken zusätzlich

Fun-Fazit:
AM2 sei unser Dank ein zweites Mal ausgesprochen, Daytona war, ist und bleibt der unangefochtene Rennspiel-König. Ridge Racer ist zwar grafisch mindestens eine Klasse besser, was jedoch relativiert werden muß: Erstens hat Daytona USA drei vorzügliche Strecken, die vom Schwierigkeitsgrad her fein abgestuft sind. Die Anzahl der Gegner variiert zwischen 20 und 40, deren Fahrstärke zudem im Optionsmenü dem eigenen Können perfekt angepaßt werden kann. Die wichtigsten Kriterien sind allerdings nach wie vor die Steuerung sowie das Fahrverhalten der Kutschen, und hier liegen zwischen den beiden Referenz-Games Welten. Ridge Racer ist im Grunde nur solange höchstgradig süchtig machend, bis man sich den schwarzen Renner erfahren und eine Superzeit hingelegt hat, ab dann sinkt die Motivationskurve rapide. Gerade die unglaubliche Geschwindigkeit läßt das Bleifußgebolze letztendlich leider auch absolut unrealistisch wirken, da der komplette Kurs mit Vollgas genommen werden kann, für eingefleischte Rennspielfreaks ein nicht zu unterschätzendes Manko. Weniger das Austüfteln einer Ideallinie ist gefragt, vorrangig schnelle Reaktionen führen an die Spitze. Daytona USA dagegen lebt von gefühlvollen Drifts, rechtzeitigem Herunterschalten und fies fahrenden Gegnern, von der Hatz auf Bestzeiten wollen wir erst gar nicht reden (die selbst nach wochenlangem Dauerzocken noch hochgeschraubt werden können). Von einer 1:1-Umsetzung kann man mit absoluter Sicherheit nicht sprechen, doch fragen wir uns, welche Rechtfertigung ein zigtausend DM teurer Automat noch hätte, wenn dieselbe Software auch auf einer, für nahezu jeden erschwinglichen, Heimkonsole machbar wäre. Mit der grafischen Abmagerungskur war also von vorneherein zu rechnen, wer jedoch nicht gerade fünf Minuten zuvor in der Spielhalle Daytona USA gesehen hat, wird die Saturn-Version mit zunehmender Spieldauer immer mehr für den Automaten halten. Das Scrolling ist unerwartet flüssig, ebenso perfekt wurde die eigene Kutsche in Szene gesetzt. Die Spiegelung des Himmels in den Fenstern, die Bewegungen der Reifen, das Schleudern des Hecks, zuzüglich des satten Motorengeräusches halten die Laune auf Maximal-Level. Dem bloßen Betrachter fällt zwar der relativ späte Aufbau weiter entfernter Grafiken auf, der Fahrer selbst ist jedoch so stark auf das eigene Auto fixiert, daß er diesen schrittweisen Aufbau nach und nach nicht mehr mitbekommt. Diesen Kompromiß mußte AM2 eingehen, um die Dynamik und Geschwindigkeit des Automaten ohne größere Verluste umsetzen zu können. Nach nächtelangen Marathon-Testfahrten ist sich die Mega Fun-Redaktion einig, Daytona USA setzt auch im Konsolenbereich neue Maßstäbe und wird es kommenden Next Generation-Fahrsimulationen höllisch schwer machen, die unvergleichliche Atmosphäre übertreffen zu können. Halt, stop, einen nervigen Punkt müssen wir doch noch aufführen: Die Begleitmusik auf der dritten Strecke ist so peinlich, daß sie einem allerspätestens beim zweiten Mal Hören jedes Daytona-Grinsen verkraulen kann.
(Binzi/Philipp/Stephan)

Wer nicht nur auf Bestzeiten schielt, sollte sich einmal näher mit Jeffry befassen: Fahrt ungefähr bis zur auf dem Bild gezeigten Stelle und bremst auf null ab. Drückt Ihr nun die X-Taste, beginnt Jeffry sich zu drehen, mit dem Steuerkreuz könnt Ihr ihn zusätzlich drehen

Panzer Dragoon™

Erscheint August/Saturn/Sega/1 Spieler

Nach Daytona geht es weiter mit dem Drachenreiter. Wir entführen Euch in eine Welt voller Gefahren, eine Reise mit filmähnlichen Spielgrafiken, atemberaubenden Szenen und einem fesselnden Leveldesign

Die mittels Fadenkreuz anvisierten Gegner werden mit gebündelten Laserstrahlen vernichtet

Vorsicht: Die Geschütze "feuern" Euch an

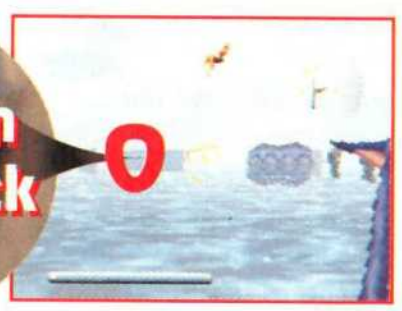
Wir schreiben das Jahr 2099: Auf einem weit entfernten Planeten, dessen Bewohner von dem Gedanken geplagt werden, dem Untergang geweiht zu sein, weil ihre Kultur möglicherweise nach 1.000 Jahren bereits ihren Höhepunkt überschritten hat, wütet eine gnadenlose Schlacht. Ein machtgieriger Imperator, der als Einziger über genmanipulierte Waffen verfügt, strebt die absolute Herrschaft über die Welt an. Genau diese könnten von kriegsentscheidender Bedeutung sein, stellen sie doch eine Symbiose aus gefährlichen Waffen und lebenden Wesen dar. Die noch übriggebliebenen Völker geben jedoch nicht so schnell klein bei und entführen kurzerhand Gelehrte, die das Wissen um die alte Kultur und die Herstellung der ominösen Waffen teilen. Dies alles führt jedoch zu einem noch schrecklicheren Krieg zwischen den Staaten, der durch die Macht eines sehr alten Turmes beendet werden soll. Statt des erwarteten Hoffnungsschimmers setzen die nichts Ahnenden allerdings zwei aus dem Tiefschlaf erwachende Drachen frei... Soviel zur Hintergrundgeschichte zu Segas aufwendigem Shoot 'em Up Panzer Dragoon. Ein zehnminütiger gerenderter Vorspann, der in dieser Form wohl einmalig ist, sorgt für die einzigartig dichte Atmosphäre, die mit dem sich unmittelbar anschließenden Spiel fast übergangslos verschmelzt. Das wahre Abenteuer verschlägt Euch dann in eine dreidimensionale Fantasywelt: Ihr vertraut auf die Flugkünste des kampferprobten Drachens, der Euch mit kraftvollen Schwingen durch die Lüfte trägt. Ausgestattet seid Ihr dabei mit einem Laser, der zusätzlich über eine automatische Zielvorrichtung verfügt, wie man sie bereits aus Afterburner, etc. kennt. Haltet Ihr etwas länger die Feuertaste gedrückt und laßt sie, nachdem Ihr mit dem Visier einige Gegner markiert habt, wieder los, entladen sich zerstörungswütige Laserstrahlen, die selbstsuchend ihr Ziel finden. Die Flugbahn ist, wie bei Ballerspielen üblich, auch hier vorgegeben. Ein ausreichender Bewegungsradius sorgt, neben der mittels Links-/Rechts-Tasten drehbaren Ansicht - Ihr müßt auch mit von hinten angreifenden Gegnern fertig werden - und den drei verschiedenen Perspektiven für den nötigen Handlungsspielraum. Das Spiel ist in insgesamt sieben Episoden aufgeteilt, die jeweils mit einem fulminanten Endgegner abschließen; bspw. ist der erste Boss ein fliegendes Schlachtschiff, das von mehreren Dronen umkreist wird. Trefft Ihr die auf Deck befindlichen Scharfschützen, so fallen diese sogar in die Tiefe. Ihr merkt schon, daß hier mit sehr viel Liebe zum Detail gearbeitet wurde. Ursprünglich sollte aus diesem Projekt sogar ein

Bei Beschuß verlieren die Würmer Ihre Schuppen und sind verletzbar

Rennspiel werden, was die Entwickler jedoch aufgrund von Parallelen zu bereits erhältlichen, ähnlich aufgebauten Titeln dann wieder verwarfen. "Wir dachten uns, daß es interessant wäre, Lebewesen als Gefährten zu verwenden.", und so kamen die Designer auf die Idee eines Drachens als Fluggerät; Panzer Dragoon war geboren. Die Entwicklung dieses Shooters hat sehr viel Zeit in Anspruch genommen, wollte man doch ein äußerst realistisches Fluggefühl vermitteln. Mit einem komplexen Rechenmodell hat Sega dieses Ziel, wie wir meinen, auch sehr zielsicher verfolgt und umgesetzt. Einen ausführlichen Review lest Ihr in einer der nächsten Mega Fun-Ausgaben, bis dahin noch einen gemächlichen Flug auf Euren 16-Bittern! (Uwe) **Muster von: Dynatex**

Bild links: Der erste Endgegner ist eine fliegende Festung mit Beibooten

Im vierten Level fliegt Ihr durch ein Höhlensystem, in dem ein kampflustiger Vogel als Endgegner auf Euch wartet



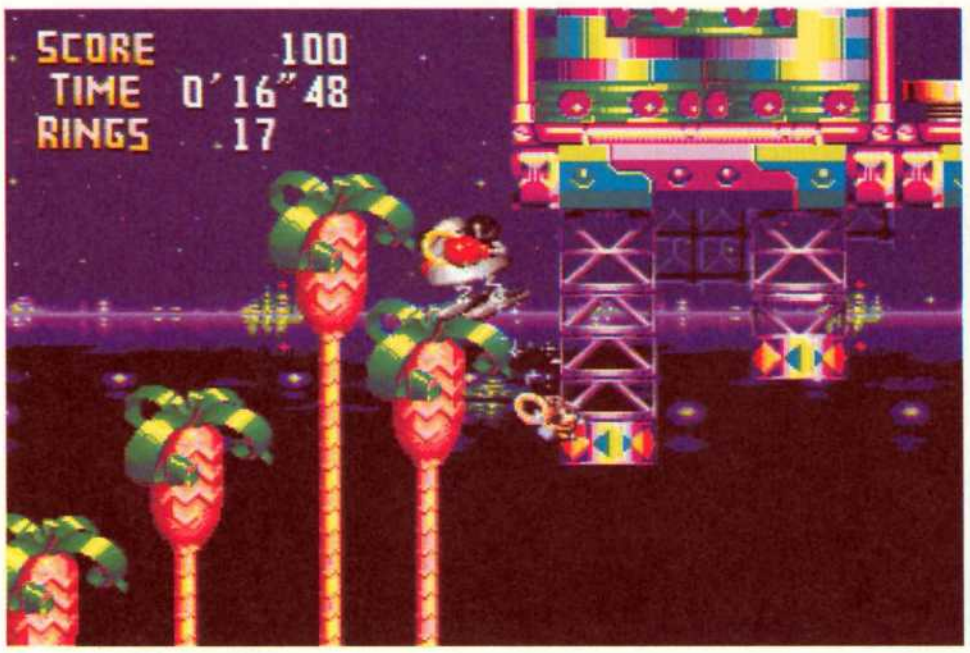
Alles im Überblick

N W O S

Ihr könnt Euch in alle Himmelsrichtung mittels Links-und Rechts-Taste drehen. Der kleine Radar zeigt Euer Sichtfeld an

FILMREIF

Im Vorspann verirrt sich der Held der Geschichte in eine Höhle, in welcher er den Kampf zweier Drachenreiter mitverfolgt. Er schlüpft anschließend in die Rolle des im Kampf getöteten Ritters...



CHAOTIX

Erscheint Juni
Mega Drive 32X/Sega/1-2 Spieler

Im ersten Jump'n Run für Segas 32-Bit Aufsatz mimt Sonics Widersacher Knuckles den Helden

Während Sonic-Jünger auf das sympathische Nadelkissen im 32-Bit-Gewand noch etwas warten dürfen, schickt sich sein Jump'n Run-Kollege Knuckles bereits an, die Wartezeit mit einer weiteren Hopserei zu versüßen. Chaotix ist allerdings keine weitere Mainstream-Hüpferei, da die Designer eine neuartige Idee ins Spiel integriert haben. Um durch die Levels zu düsen, bedarf es nämlich einer gehobenen Portion Geschicklichkeit, da Ihr neben Eurem kontrollierbaren Helden ein weiteres Sprite, das mittels Sternenseil mit Euch verbunden ist, durch die Abschnitte zieht. Damit Ihr trotz des zusätzlichen Balastes die nötige Geschwindigkeit erhaltet, solltet Ihr durch das elastische Seil des öfteren einmal Schwung holen, um katapultartig in eine bestimmte Richtung gezogen zu werden. Bei Chaotix seid Ihr übrigens nicht nur am Ameisenbären Knuckles gebunden, denn vier weitere Charaktere geben in diesem Game Ihr Videospieldebüt ab, die Ihr auf Wunsch sogar selbst kontrollieren dürft. Im Gegensatz zu den anderen Sonic-Games spielt das Zeitlimit eine besondere Rolle, da es nicht einfach ist, die beiden Sprites innerhalb der 10 Minuten gekonnt durch manche Abschnitte zu dirigieren. Neben den rund 25 Levels gibt es auch zwei 3D-Bonusspiele. Unterm Strich erwartet Euch mit Chaotix zwar kein Modul, das den Fähigkeiten des 32X gerecht wird, jedoch ein rasantes sowie ideenreiches Jump'n Run in der Tradition altbekannter Sonic-Teile. (Ulf)

Muster von: Sega

Nur im Trainings-Modus können die beiden Sprites von zwei Spielern kontrolliert werden

Die Grafik wirkt zwar sehr bunt, eine erhöhte Farbpalette ist jedoch nicht zu erkennen

Die vier Neuen!

MIGHTY THE ARMADILLO

Kann zwar nicht an den Wänden entlangklettern, ist dafür einer der schnellsten im Feld

ESPIO THE CHAMELEON

Verfügt über eine wirkungsvolle Drehattacke und kann problemlos Wände hochkraxeln

CHARMY BEE

Klein, aber oho! Mittels der C-Taste könnt Ihr durch die Levels schnell hindurchfliegen

VECTOR THE CROCODILE

Verformt sich während des Sprunges zu einem tödlichen Ring

Die 3D-Runden

In diesem drehbaren Tunnel müßt Ihr, wie bei Sonic 3 und Sonic & Knuckles, blaue Kugeln einsammeln, ohne dabei aus der Röhre zu fallen

Hier zoomen Euch zahlreiche Blöcke entgegen, wobei Ihr nur die Richtigen berühren dürft, da EXIT-Schilder das Spiel vorzeitig beenden

Das gesamte Grafik-Layout wurde sehr poppig in Szene gesetzt

Wenn beide Sprites voneinander getrennt sind, könnt Ihr sie notfalls auch durch die A-Taste wieder zusammenbringen, indem Euer Anhängsel kurz auf Bildschirmgröße heranzoomt

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

K Ö L N
Ebertplatz 2 – 50668 Köln

0221–123393

Ladenpreise können abweichen

aRJay

Jetzt Spielen
aRJay Finanzierung
Später bezahlen!!!

NEO GEO CD

DM 30 monatlich
mit aRJay–Finanzierung
NEO GEO CD
Spiele am Lager!

3DO FZ-10

DM 35 monatlich
mit aRJay–Finanzierung
3DO
Spiele am Lager!

SATURN

DM 40 monatlich
mit aRJay–Finanzierung
SATURN
Spiele am Lager!

PLAYSTATION

DM 40 monatlich
mit aRJay–Finanzierung
PLAYSTATION
Spiele am Lager!

PARTYVISION

DM 85 monatlich
mit aRJay–Finanzierung

0221–12 10 67 /68 /69

BESTELLUNGEN AB DM 300,– SIND VERSANDKOSTENFREI !!!

JAGUAR

Aircars	124.90
Barkley Basketball CD	124.90
Battlemorph CD	124.90
Blue Lightning CD	124.90
Cannon Fodder	129.90
Creature Shock CD	124.90
Demolition Man CD	124.90
Dungeon Dephts	109.90
Fight for Life	139.90
Highlander CD	124.90
Iron Soldier	129.90
Legions of Undeath	124.90

Speed it Up...!

- KEINE Adapter mehr nötig!
- ALLE Spiele sofort lauffähig!
- KEINE lästigen PAL–Balken
- 20% schneller bei 60Hz!

Wenn Ihr TV-Gerät 60Hz tauglich ist u. nicht lange warten, denn schon nach drei Werktagen schicken wir Ihr Gerät wieder zurück! Umbau 50/60Hz mit 1/2 Jahr Garantie

JAGUAR	59.00
SNES	99.00
MD II	59.00

Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Kabel. Natürlich bei uns erhältlich!

MAGAZINE

Edge uk	18.00
EGM us	17.50
EGM II us	17.50
Jaguar dt	3.00
Ultimate Future G. uk	16.00

SUPER NES

Biker Mice dt	***99.90**
Cannon Fodder dt	119.90
Chaos Engine dt	***79.90**
Donkey Kong Country	139.90
Earth Worm Jim	***99.90**
Final Fantasy III us	149.90
Ghoul Patrol dt	***99.90**
Indiana Jones dt	129.90
König der Löwen dt	***99.90**
Lord of the Rings dt	***59.90**
Lord of the Rings us	***49.90**
Micromachines dt	***79.90**
NHL–Hockey´95 dt	109.90
Pac–Attack	***99.90**
Pitfall dt	***99.90**
Return of Jedi dt	139.90
Rise of the Robots dt	***99.90**
Samurai Shodown dt	139.90
Shaq Fu dt	***99.90**
Sparkster dt	***99.90**
Star Trek Academy us	124.90
Street Racer dt	***109.90**
True Lies dt	139.90
Vortex dt	***99.90**

***Angebot solange Vorrat reicht**
weitere SNES–Titel auf Lager!

Fire–SFX50/60Hz Adapter für US/JP–Spiele	39.90
Fire–6–Player Adapter	59.90
RGB–Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schacht–adapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler)	69.00

GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER II™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand nicht nur "zwischenspeichern", sondern Du kannst Deinen Spielstand jetzt auch abspeichern! Der Akku ermöglicht Dir jetzt sogar das Abspeichern der Spiele! Nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER II™ ein sehr robust gebauter Adapter für US– oder JP–Spiele.
Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%
Original GAME SAVER II™ mit deutscher Anleitung

119.–

MEGA DRIVE

SEGA 32X
32X–Spiele am Lager

MEGA DRIVE

Ristar dt	119.90
Samurai Shodown dt	119.90
Soleil dt	129.90
Stargate dt	129.90
Story of Thor dt	139.90

ANGEBOTE

Castlevania dt	***59.90**
Dynamite Headdy dt	***59.90**
FIFA-Soccer´95 dt	***99.90**
Hyperdunk dt	***59.90**
NBA Live´95 dt	***99.90**
Rise of the Robots dt	***59.90**

***Angebot solange Vorrat reicht**

Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP–50/60HzAdapter	39.90
4–Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	49.90

aRJay–Games
Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefax: 0221– 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Ländervarianten.

SPEEDY GONZALES

Erscheint Mai/Mega Drive/Game Gear
Sega/1 Spieler

Arriba! Arriba! Mexikos schnellste Maus auf (fast) allen Sega-Konsolen

Filmgigant Warner Bros. pushte ihn in den Sechziger Jahren zum Zeichentrickhelden und selbst Pat Bone besang ihn sogar einmal hitparadenverdächtig. Die Rede ist natürlich von Speedy Gonzales, dem käseverspeisenden Wirbelwind. Da sollte natürlich auch mit einer Videospielumsetzung eine Menge Geld zu scheffeln sein, hat sich zumindest Sega gedacht und - Ihr werdet es nicht für möglich halten - ein reinrassiges Jump'n Run auf die Beine gestellt. Natürlich muß Speedy mal wieder sein Herzblatt befreien, und natürlich kommen ihm seine enorme Flinkheit und sein Sombrero als Wurfgeschoß zugute. Spielerisch wurde die Hopserei äußerst flott, comicgerecht und routiniert-abwechslungsreich umgesetzt. So entdeckt Ihr bspw. unter Kisten versteckte Eingänge zu Grotten, in denen Ihr Items aufsammelt oder einen von drei Freunden befreit. Eure Kompagnons müßt Ihr sogar allesamt aufspüren, da Euch ansonsten der Zugang zum nächsten Abschnitt verwehrt bleibt. Auch die 8-Bit Version weist im Grunde dasselbe Spielprinzip auf, wurde aber an einigen Ecken gehörig abgespeckt, bspw. könnt Ihr hier nicht auf Knopfdruck Eure Geschwindigkeit erhöhen, sondern verfügt gleich über ein hohes Grundtempo. Dadurch gestaltet sich das Gameplay allerdings ziemlich hektisch und bisweilen unfair, da die Gegner urplötzlich auftauchen. Zum Ausgleich müßt Ihr bei dem 8-Bitter jeweils nur einen Kameraden befreien, um in den nächsten Level zu gelangen. (Ulf)

Muster von: Sega

Der kurze und rasant gestaltete Vorspann hat Zeichentrickniveau

Eure Freunde befinden sich in den ersten Abschnitten in versteckten Höhlen

Auch Sylvester treibt als unverwundbares Sprite hin und wieder sein Unwesen

Im zweiten Abschnitt könnt Ihr ein Lasso auswerfen, um so Vorsprünge zu erklimmen

Selbst harmlose Blumen mutieren zu gefährlichen Gegnern

Mittels Peperoni-Power könnt Ihr Eure Laufkünste auftanken

DIE GAME GEAR-VERSION

Feinde tauchen bei den 8-Bittern urplötzlich auf.

Speedy Gonzales bietet ein sehr schnelles Scrolling

Auf dem GG kann Speedy nicht beschleunigen

Mittels eines Items kann Speedy seine Freunde befreien

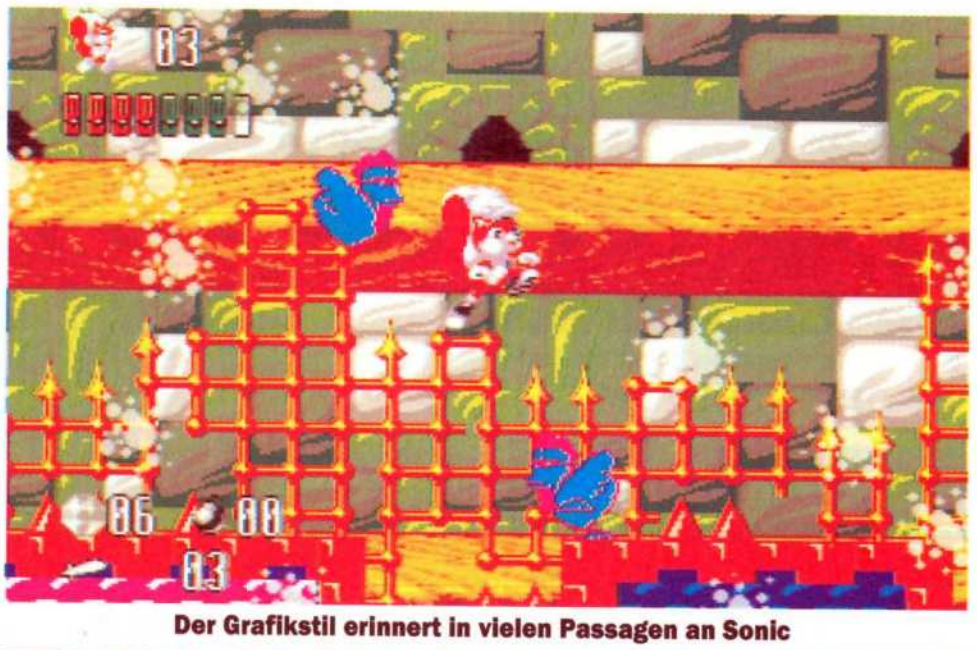
Mr. Nutz 2

Erscheint Mai/Mega Drive/Neon/1 Spieler

Der Held mit dem bauschigen Schwanz ist wieder da

Entwickelt wurde Mr. Nutz 2 von den deutschen Entwicklern Neon, die bereits für die Amiga-Version verantwortlich zeichneten. Gegenüber der alten Fassung hat sich einiges verändert. So wurden bspw. Oberwelten hinzugefügt, die nicht nur sämtliche Levels miteinander verbinden, sondern auch einige spielerische Elemente, wie z.B. Pick Ups, beinhalten. Im eigentlichen Spiel wurde das Tempo zudem enorm in die Höhe geschraubt, so daß fast schon Sonic-Flair aufkommt. Leider wurden einige Attacken des kleinen Nagers wegrationalisiert, nur die obligatorische Po-Attacke ist übriggeblieben. Dafür kann sich Mr. Nutz nun mit magischen Federn in die Luft begeben. Auf den ersten Blick macht das Sequel alles in allem einen durchaus vielversprechenden, weil umfangreicheren und einfallsreicheren Eindruck, auch wenn das Leveldesign und die Grafik bislang noch etwas schlicht wirken. (Ulf)

Muster von: Laguna



Der Grafikstil erinnert in vielen Passagen an Sonic

Bei schnellem Vorbeilaufen geben die Blumen Edelsteine frei

Auf den Oberwelten erhaltet Ihr einige Tips sowie praktische Items

In diesem Bonusspiel müßt Ihr so viele Hühner wie möglich vom Himmel holen

Mr. Nutz darf sich nicht sonderlich lange unter Wasser aufhalten, da sonst Energieverlust droht

GAMES
GUNTER ZILCH -GAMES

Versand & Ladengeschäft
Neu!! Tel.09721 / 21623 Neu!!
97421 Schweinfurt Bauerngasse101

SNES:			MD/32X		
Carrier Aces	d	119,00	Alien Soldier	d	129,90
Brandish	e	139,00	Story of Thor	d	117,00
Stargate	d	125,00	Samurai Showd.	d	116,00
Warlock	d	129,00	Metal Head 32X	d	129,00
PSX:			**Saturn:**		
Grundg. RGB+Spiel		1299,00	Grundg. RGB+Spiel		1199,00
Toshinden	j	159,00	Panzer Dragon	j	149,00
Tekken	j	169,00	Daytona	j	149,00
Starblade	j	i.Vorb.	Daedalus	j	149,00
Joypad		89,90	Joypad		89,90
Memory Card		79,00	Steering Wheel		99,00
RGB-Umbau		99,00	**Virtual Fighter**	**j**	**95,00**
3DO:			**Zubehör:**		
FZ - 10 NTSC		899,00	Infrarotpads 3DO (Paar)		119,00
FZ - 10 PAL		959,00	3DO Adap. f. SNES Pad		79,00
PAL Converter		139,00			

Händleranfragen erwünscht Fax:16982

Sämtliche Neuheiten für MD, MCD, SNES sowie 3DO lieferbar. Versand 9,- zzg.NN ab 300,-- frei.

Liste gegen 3,- DM Rückporto

GAMES GARDEN

3 DO		SEGA SATURN		SONY PLAYSTATION	
Rise of the Robots	129,95	Vitual Fighter	159,95	Toshinden	159,95
Quarantine	129,95	Panzer Dragoon	149,95	Ridge Racer	159,95
Seal of the Pharao	119,95	Victory Goal	149,95	Parodius DeLuxe	159,95
Supreme Warrior	119,95	Gale Racer	149,95	Cyber Sled	159,95
Corpse Killer	119,95	Clockwork Knight	149,95	Crime Cracker	159,95
				Kileak the Blood	159,95
				Starblade Alpha	159,95
				Hot Blood Family	159,95
				Space Griffon	159,95

MANGA					
Wicked City	39,95	Black Magic M-66		34,95
Monster City	39,95	Fist of the North Star		39,95
		Vampire Hunter D		39,95
		Judge		29,95
		Galactic Pirates 1-3	je	34,95
		Mermaid Forest		29,95
		Maris-The Wondergirl		29,95
		Crying Freeman 1-4	je	29,95
		Crying Freeman 5-6		39,95
		The Professional		39,95
		Heroic Legend of Arislan 1-2	je	34,95
		Doomed Megalopolis 1-4	je	29,95
		Devil Man 1-2	je	34,95
		Kamasutra		34,95
		The Gigolo		29,95
		The Guyver 1-12	je	19,95
		Geno Cyber 1-3	je	29,95
		Guy		39,95
		AD Police 1-3	je	29,95
		Cyber City 1-3	je	29,95
		Legend of the 4 Kings		39,95
		Urotsukidoji 2		39,95
		Urotsukidoji 3 Ep. 1-4	je	29,95
		Wind of Amnesia		39,95
		Gaiarth 1-3		39,95
		Tokio-Babylon 1-2	je	34,95
		Appleseed		34,95
		Grey		39,95
		Lustgarten der Geisha	**dt.**	**34,95**
		Devil Hunter Yohko	**dt.**	**49,95**
		Ushio & Tora	**dt.**	**49,95**

WIR FÜHREN GEBRAUCHTE SPIELE FÜR ALLE SYSTEME !!!

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10.30 - 20.00

Versand + Ladengeschäft
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Karl-Grillenberger-Str. 16
90402 Nürnberg

Ladengeschäft
Martin-Luther-Platz 2
91054 Erlangen

Fax: 09 11/7 41 82 85

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NN-Gebühr, ab 200,- Versandkostenfrei, Ladenpreise können variieren!

Bei Shadow Squadron könnt Ihr Euch frei im Raum bewegen

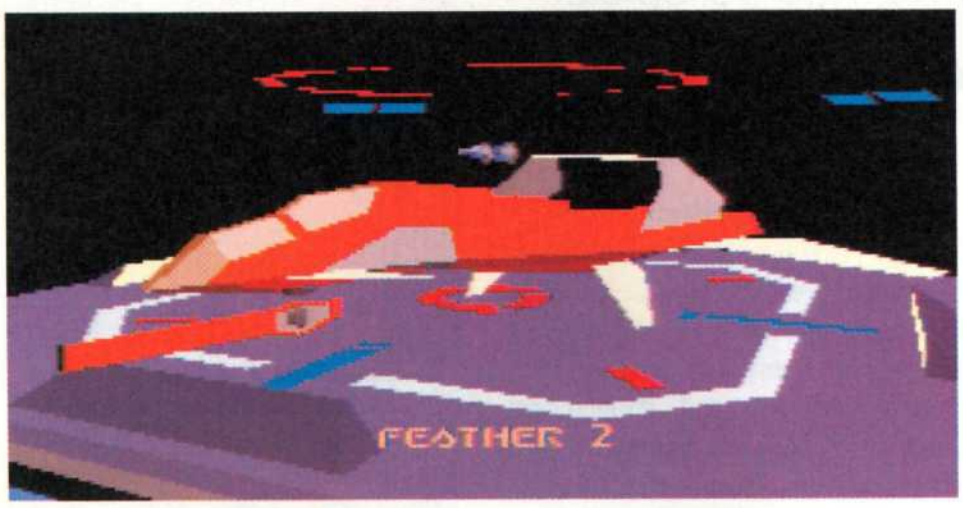
SHADOW SQUADRON

Erscheint Juni/Mega Drive 32X
Sega/1-2 Spieler

Auch solche Riesengebilde können abgeschossen werden

Vor jeder Mission seht Ihr diese Übersichtskarte

Der zweite Shooter für Segas 32X-Aufsatz erinnert nicht nur im Ansatz an Star Wars Arcade, sondern spielt sich auch so



Vor dem Spiel könnt Ihr aus zwei Fightern wählen

Die Explosionen sehen gut aus und laufen flüssig ab

Bei diesem Shoot'em Up habt Ihr die Wahl aus zwei Fightern, diese sind, wie schon bei Star Wars Arcade auf dem 32X, ein schneller Jäger und ein schon etwas behäbigerer Bomber. Sobald Ihr Euch für einen entschieden habt, seht Ihr die Startbahn und werdet sodann in den Weltraum geschleudert. Seid Ihr aus dem Hyperraum ausgetreten, zeigt Euch eine Karte gegnerische Schlachtschiffe und Jagdmaschinen, die es abzuschießen gilt, wahlweise aus dem Cockpit oder aus der Perspektive eines Wingman. Um Euch besser bewegen und verteidigen zu können, solltet Ihr aber schon ein Sechs-Button-Pad Euer Eigen nennen, denn erst dann könnt Ihr Eure Geschwindigkeit beeinflussen, rotieren, ein Schutzschild aktivieren oder einen Megaschuß auslösen, der allerdings einiges an Energie kostet. Die Grafik der Vorabversion dieses Star Wars Arcade-Ablegers macht bereits einen recht flotten Eindruck, sehr lobenswert ist natürlich die Tatsache, daß Ihr Euch frei im Raum bewegen könnt. (Stefan) **Muster von: Sega**

Dungeon Explorer

Erscheint Juni /Mega CD II/Hudson Soft/
1-4 Spieler

Nach zwei PC-Engine-Versionen wird jetzt auch das MCD mit einem Ableger der Dungeonhatz bedacht

Die erste Folge von Dungeon Explorer wurde 1989 für die PC-Engine auf einer 3 MBit-HuCard ausgeliefert. Im Prinzip hat sich seit damals wenig geändert. Ihr wählt nach wie vor mit bis zu drei Mitspielern aus acht verschiedenen Charakteren aus und geht dann auf Monsterjagd. Dabei seht Ihr die Labyrinthe aus der Draufsicht. In den Verliesen erwarten Euch jede Menge Monster, das Spektrum reicht von von nur kaum Widerstand leistendem Schleim bis zu extrem hartnäckigen Rittern, die nur schwerlich klein beigeben wollen. Um die Flut der Ungeheuer zu stoppen, solltet Ihr Euch vorrangig die Monstergenerator vornehmen, die sonst ständig für Nachschub sorgen. Wie bei RPGs üblich, könnt Ihr durch Sammeln von Erfahrungspunkten die Werte Eurer Kämpfer verbessern, bessere Waffen und Rüstungen kaufen, aber auch Extras, wie z.B. Krafthandschuhe oder Lebenselixiere sind mit von der Partie. Das Gameplay präsentiert sich als Mischung aus RPG, Action-Adventure und Gauntlet-like Actionsequenzen. Die Vorabversion macht bereits einen soliden Eindruck, wenn sie auch grafisch nicht auf 16-Bit Niveau liegt und zudem nicht ganz einfach ist. (Stefan)
Muster von: Hudson Soft

Die Levels sind mehr an das Action-lastige Gauntlet angelehnt

Nur wer die Levels in der richtigen Reihenfolge absolviert, hat eine Chance

Um in den Dungeon zu gelangen, müssen die Monstergeneratoren auf der Oberfläche ausgeschaltet werden

O.I.T.

Order In Time

Laden und Versand in
Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
(S-Feuersee)

Saturn

Daytona USA	149.90
Panzer Dragoon	149.90
Daedalus	149.90
Clockwork Knight	89.90
Game No-Tatsujin	149.90
Parodius Deluxe	149.90
Pretty Fighter X	149.90
Rampo	149.90
Side Pocket 2	149.90
Joypad	79.90
Joyboard	169.90
Sechs-Spieler-Adapter	79.90

PlayStation

Ridge Racer	149.90
Tekken	159.90
Toh Shin Den	149.90
Raiden Project	149.90
Space Griffon VF-9	149.90
Kileak The Blood	149.90
Starblade Alpha	159.90
Motor Toon Grand Prix	149.90
Parodius Deluxe	149.90
Cybersled	149.90
Darkstalkers	159.90
Philosoma	159.90
Metal Jacket	159.90
Sony RGB-Kabel	79.90
Memory Card	64.90
Joypad	74.90

3DO

Panasonic FZ-10 NTSC + 2 Spiele	899.90
Panasonic FZ-1 PAL	939.90
GoldStar NTSC + 4 Spiele	949.90
Flightstick Pro	179.90
Another World	79.90
Battle Chess	79.90
Gex	99.90
Immercenary	109.90
Jammit	79.90
FIFA Soccer	89.90
Escape From Monster Manor	79.90
Myst	109.90
Flashback	99.90
Novastorm	99.90
Need For Speed	89.90
Road Rash	89.90
Shock Wave	89.90
Shock Wave: Operation Jumpgate	79.90
Theme Park	89.90

Jaguar

CD-ROM Laufwerk	359.90
Barkley: Shut Up And Jam CD	119.90
Battlemorph CD	119.90
Blue Lightning CD	119.90
Creature Shock CD	119.90
Demolition Man CD	119.90
Highlander CD	119.90
Jaguar + Cybermorph	479.90
Fight For Life	129.90
Cannon Fodder	89.90
Syndicate	119.90
Theme Park	129.90
Aircars	129.90
Sensible Soccer	129.90
Troy Aikman's NFL Football	129.90
Ultra Vortex	139.90
Val D'Isere: Skiing & Snowboarding	79.90
Checkered Flag	79.90
Club Drive	39.90

Super Nintendo

Addams Family Values dt	109.90
Alien 3 dt	49.90
Breath Of Fire us	129.90
Brandish US	139.90
Clayfighter 2 dt	99.90
Cannon Fodder dt	99.90
Demon's Crest dt	129.90
Fatal Fury Special dt	129.90
Dirt Racer FX us	129.90
Final Fantasy II us	129.90
Final Fantasy III us	139.90
International Superstar Soccer dt	109.90
Jungle Strike dt	119.90
NBA Jam Tournament Edition dt	109.90
NBA Live '95 dt	119.90
NFL Quarterback Club dt	119.90
Secret Of Mana dt	109.90
Soulblazer dt	109.90
Star Trek: Starfleet Academy dt	109.90
Stargate dt	109.90

Sonderangebote Mega Drive

Street Fighter 2 jp	49.90
Monsterworld 3 jp	39.90
Nigel Mansell dt	79.90

Lieferbedingungen

Porto: 7.- DM
Bestellungen am 200.- DM porto-frei
Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt
Bestellungen werden am selben Tag verschickt
Wir akzeptieren alle Kreditkarten
Telefonische Bestellung mit Kreditkarten möglich

*** Täglich Neuheiten ***

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Tetris & Dr. Mario dt	89.90
Rise Of The Phoenix us	139.90
Secret Of Evermore us	139.90
Top Gear 3000 dt	109.90
True Lies dt	119.90
Unirally dt	119.90
Warlock dt	119.90
Super Punch Out dt	109.90
WCW Wrestling us	119.90
X-Men US	129.90

Mega Drive

Alien Soldier us	119.90
Action Replay Pro Mark 2	79.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Daffy Duck	104.90
Demolition Man	104.90
Dune 2	104.00
FIFA Soccer '95	89.90
Flink	49.90
Jimmy White's Whirlwind Snooker	79.90
Madden '95	89.90
Kawasaki Superbikes	99.90
Mega Bomberman	84.90
Mega Swiv	84.90
Mickey Mania	59.90
Micro Machines 2: Turbo Tournament	89.90
NBA Jam Tournament Edition	109.90
NBA Live '95	94.90
NFL Quarterback Club	114.90
NHL '95	89.90
Dragon	69.90
Pagemaster	89.90
Pebble Beach Golf	99.90
Red Zone	109.90
Ristar	109.90
Samurai Shodown	99.90
Shining Force 2	119.90
Saturday Night Slam Masters	119.90
Soleil	114.90
Speedy Gonzales	109.90
Bonkers	89.90
Stargate	114.90
Story Of Thor	119.90
Super Street Fighter 2	99.90
Theme Park	104.90
Toughman Contest 32 MBit	99.90
True Lies	114.90
X-Men 2	104.90

32X

Mega Drive 32X dt.	329.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	119.90
Metal Head	119.90
Motocross Championship	109.90
Mother Base	129.90

Mega CD

CDX Pro	79.90
Magical Popful Mail us	109.90
Earthworm Jim us	109.90
Eternal Champions us	119.90
Fatal Fury Special us	119.90
Flink dt	59.90
Keio Flying Squadron us	99.90
Lunar The Silver Star us	109.90
Mickey Mania dt	69.90
NBA Jam dt	59.90
Samurai Shodown us	129.90
Schlümpfe dt	109.90
Snatcher dt	89.90
Soul Star dt	69.90
Shining Force us	109.90
Dungeon Master 2 us	89.90
Kids On Site dt	69.90

Neo Geo CD

Neo Geo CD PAL oder RGB + Spiel	939.90
Viewpoint	129.90
Street Hoop	139.90
Samurai Shodown 2	139.90
Windjammers	139.90
Aggressors Of Dark Combat	129.90
King Of Fighters '94	129.90
Double Dragon	129.90
Galaxy Fight	129.90
Fatal Fury 3	139.90

Zeitschriften

EGM us	17.00
EGM 2 us	17.00
Super Famicom Fan jp	25.00
Saturn Fan jp	25.00
PSX Fan jp	25.00
3DO Fan jp	25.00

Tel: 0711 - 613758 oder 616485

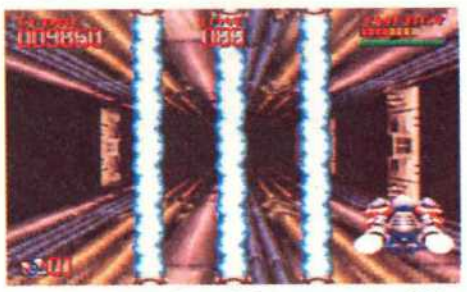
SUPER TURRICAN 2

Erscheint Juni/Super Nintendo/Ocean/
Factor 5/1 Spieler

Bevor man sich bei Factor 5 voll auf die Next Generation-Konsolen konzentrierte, hat man das SNES noch einmal technisch voll ausgereizt

Auf der Flucht vor den Freedom Forces ist der Oberschurke "The Machine" diesmal in einem kleinen Sternensystem am Rande des Universums untergetaucht. Es dauert jedoch nicht lange, da hat er die Menschen auf den Planeten zu seinen Sklaven und sich zum Herrscher des Systems gemacht. Die Jagd der Freedom Forces nach ihrem Erzfeind führt sie zu einem schwarzen Loch, dem nur ein Raumschiff schwer beschädigt wieder entrinnt. Der einzige Überlebende setzt auf einem Dune-ähnlichen Planeten zur Notlandung an und schlägt sich von dort, nur mit einer Turrican-Assault Suit ausgestattet, bis zu "The Machine" durch. Über insgesamt 18 Levels verteilte Factor 5 die neueste Episode ihres Videospielhelden. Wie von den anderen Teilen gewohnt, ist Turrican mit vier unterschiedlichen Waffensystemen ausgestattet: Ein weitwinkliger Spreadshot, ein Laser mit grosser Reichweite, ein durchschlagender Flameshot und ein Immer-an-der-Wand-lang Rebound. Jede der Waffen kann durch wiederholtes Aufsammeln des jeweiligen Symbols in ihrer Durchschlagskraft verbessert werden. Außerdem verfügt Turrican noch über einen Freezer (friert die Gegner vorübergehend ein) und die bereits von Mega Turrican bekannte Plasma Rope. Spielerisch erinnert Super Turrican 2 stark an den Vorgänger, allerdings hat Factor 5, dank des vierfachen MBit-Umfangs des Moduls, diesesmal wesentlich mehr SNES-typische Effekte eingebaut. Auch die Tatsache, daß in Super Turrican 2 zwecks Auflockerung einige 3D-Runden integriert wurden, fördert den äußerst positiven ersten spielerischen Eindruck. (Philipp) **Muster von: Factor 5**

Mit dem Buggy könnt Ihr die Gegner Mario-like "tothüpfen"


Im Inneren eines Riesenraumschiffes müßt Ihr auf Turricans Speeder Lasersäulen ausweichen

Der erste Endgegner lugt ab und zu aus seinem Häuschen

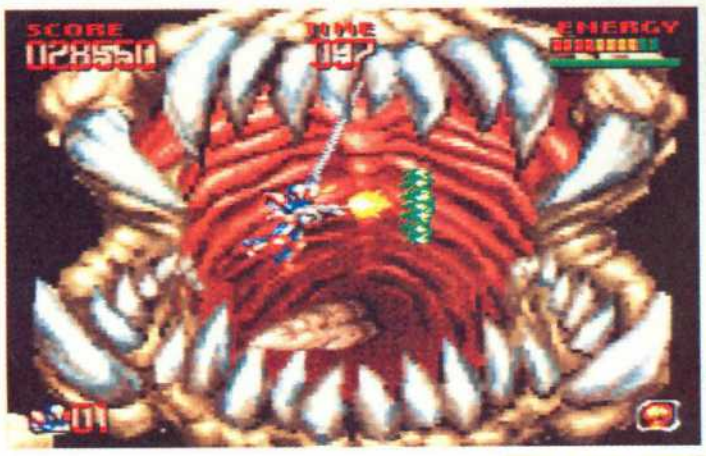


Bild links: Da qualmt der 3D-Chip: Turrican im Rachen eines Wurms

Bild unten: Im Wormland startet Ihr in luftigen Höhen

Diese Dune-entlehnten Würmer müssen als Sprungbretter genutzt werden

Ihr werdet die Fangarme dieses Motzes hassen!

Vorsicht vor porösem Boden, er ist Turricans sicherer Tod

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 ƒ 48151 Münster

SONDERANGEBOTE!!!

MEGA DRIVE:

2 GAMES IN ONE: Fantastic Dizzy & Cosmic Carnage	**59,95**
ADDAMS FAMILY	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
ALISIA DRAGOON	39,95
ALTERED BEAST	34,95
AQUATIC GAMES	34,95
ARCH RIVALS	39,95
ARROW FLASH	34,95
ART ALIVE	49,95
ART OF FIGHTING	69,95
ASTERIX	**59,95**
ATOMIC RUNNER	34,95
BACK TO THE FUTURE	49,95
BALL JACKS	39,95
BALLZ 3D	39,95
BARCLAY SHUT UP & JAM	59,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS	39,95
BILL WALSH FOOTBALL	49,95
BLADES OF VENGEANCE	39,95
BONANZA BROS	34,95
BUBBA'N STIX	59,95
BUBSY THE BOBCAT 2	**49,95**
CAPTAIN AMERICA	34,95
CAPTAIN PLANET	34,95
CASTLEVANIA	59,95
CHAKAN	39,95
C.WORLD CLASS SOCCER	34,95
CHIKI CHIKI BOYS	34,95
CHUCK ROCK 2	69,95
COMBAT CARS	49,95
COOL SPOT	59,95
CORPORATION	34,95
CRACK DOWN	39,95
CRÜE BALL	39,95
D.J. BOY	34,95
DAVID CUP TENNIS	39,95
DR. ROBOTNIK MEAN BEAN	69,95
DRACULA	39,95
DRAGON-D.Bruce Lee Story	**69,95**
ECCO THE DOLPHIN	69,95
EMPIRE OF STEEL	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
EUROPEAN C. SOCCER	39,95
EX MUTANTS	39,95
F 22	49,95
FATAL REWIND	34,95
FIFA SOCCER	69,95
FLINK	49,95
FUN & GAMES	49,95
G-LOC	59,95
GALAXI FORCE 2	39,95
GAUNTLET 4	49,95
GENERATION LOST	**49,95**
GLOBAL GLADIATORS	49,95
GREENDOG	34,95
GUNSTAR HEROES	69,95
HARDBALL '94	39,95
HAUNTING	49,95
HURRICANES	59,95
INDIANA JONES	49,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JAMES BOND 007	34,95
JAMES POND 2	34,95
JAMES POND 3	34,95
JEWEL MASTER	34,95
J.MONTANA FOOTBALL 3	34,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	49,95
JURASSIC PARK	59,95
KID CHAMELEON	34,95
KING OF THE MONSTERS	49,95
KLAX	39,95
LAST BATTLE	29,95
LEMMINGS 2	69,95
LHX ATTACK CHOPPER	39,95
LOST VIKINGS <A>	49,95
LOTUS TURBO CHALLENGE	29,95
MARBLE MADNESS	39,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	39,95
MAXIMUM CARNAGE	69,95
MAZIN WARS	49,95
MC DONALD TREASURE L.	59,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	**69,95**
MR. NUTZ	69,95
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	34,95
NBA JAM	69,95
OTTIFANT	34,95
PAPERBOY	34,95
PGA EUROPEAN GOLF	59,95
PHELIOS	39,95
PITFALL	**69,95**
POWERMONGER	**29,95**
PREDATOR 2	49,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
PUGGSY	39,95
RADICAL REX	49,95
RANGER X	59,95
RASENMAHERMANN	**49,95**
REN & STIMPY	49,95
RING OF POWER	59,95
ROBOCOP 3	39,95
ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
ROLLING THUNDER 2	39,95
SECOND SAMURAI	39,95
SHADOW OF THE BEAST	34,95
SHADOW OF THE BEAST 2	39,95
SHAQ FU	59,95
SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	29,95
SKITCHIN	34,95
SNAKE RATTLE'N ROLL	49,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	59,95
SPACE HARRIER 2	29,95
SPLATTERHOUSE 2	39,95
STEEL TALONS	49,95
STREETFIGHTER 2	59,95
STREETS OF RAGE	59,95
STRIDER	34,95
STRIDER 2	39,95
SUB - TERRANIA	59,95
SUPER FANTASY ZONE	39,95
SUPER HANG ON	39,95
SUPER HYDLIDE	34,95
SUPER KICK OFF	39,95
SUPER SMASH TV	39,95
SUPERMAN	49,95
SYLVESTER & TWEETY	**59,95**
TAILSPIN	39,95
TALMIT'S ADVENTURE	34,95
TECHNO CLASH	39,95
TERMINATOR	34,95
TERMINATOR 2-A. GAME	39,95
TERMINATOR 2-J. DAY	39,95
THUNDERFORCE 4	49,95
TINY TOON ADVENTURES	49,95
TOE JAM & EARL 2 <A>	49,95
TRUXTON	34,95
TWO CRUDE DUDES	34,95
ULTIMATE SOCCER	49,95
WARPSPEED	44,95
WHERE IN THE WORLD IS C.S.	34,95
WIMBLEDON TENNIS	59,95
WINTER OLYMPICS	**39,95**
WIZ'N LIZ	39,95
WOLVERINE	69,95
WORLD CUP ITALIA '90	39,95
WORLD CUP USA '94	39,95
WORLD OF ILLUSION-M.Mouse	49,95
WRESTLER WAR	29,95
WWF RAW	99,95
XENON 2	29,95
ZERO TOLERANCE	**49,95**
ZOMBIES	49,95
ZOOL	34,95

MEGA DRIVE:

ANIMANIACS	89,95
ATP TENNIS	99,95
BATTLE FRENZY	**89,95**
BLOODSHOOT	**89,95**
BODYCOUNT	79,95
BONKERS <Disney>	**79,95**
BOOGERMAN	109,95
BRUTAL-Paws Of Fury	89,95
CANNON FODDER	99,95
CLAYFIGHTER	99,95
CRASH DUMMIES	69,95
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	**109,95**
DINO DINI'S SOCCER	69,95
DOUBLE CLUTCH	59,95
DAS DSCHUNGELBUCH	99,95
DIE SCHLUMPFE	**99,95**
DUNE 2	109,95
DUNE 2 <A>	89,95
DYNAMITE HEADY	89,95
E.A. BOXING	**99,95**
EARTHWORM JIM	109,95
ECCO THE DOLPHIN 2	89,95
FIFA SOCCER '95	99,95
HAVOC	79,95
HULK	69,95
IMG INT. TOUR TENNIS	89,95
INDY CAR RACING	89,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	99,95
JURASSIC PARK 2	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	**89,95**
KÖNIG DER LÖWEN	99,95
LANDSTALKER	119,95
LETHAL ENFORCERS 2	89,95
MEGA-LO-MANIA	79,95
MEGA BOMBERMAN	89,95
MEGA SWIV	89,95
MENACER & 6 GAMES	**79,95**
MICRO MACHINES	69,95
MICRO MACHINES 2	99,95
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59,95
NBA LIVE '95	99,95
NFL QUATERBACK	109,95
NHL HOCKEY '95	99,95
PAGEMASTER	89,95
PELE SOCCER 2	54,95
PEBBLE BEACH GOLF	79,95
PIRATES OF DARK WATER	89,95
PGA TOUR GOLF 2	69,95
PGA TOUR GOLF 3	99,95
POPULOUS 2	89,95
POWERDRIVE	89,95
PROBOTECTOR	89,95
PSYCHO PINBALL	89,95
R.B.I. BASEBALL '94	89,95
RED ZONE	**89,95**
RISE OF THE ROBOTS	89,95
RISTAR	99,95
ROAD RASH 3	**89,95**
ROBOCOP Vs TERMINATOR	49,95
ROCK'N ROLL RACING	89,95
RUGBY WORLD CUP '95	**99,95**
SAMURAI SHOWDOWN	**109,95**
SENNA S.M.GRAND PRIX	79,95
SHINING FORCE 2	**99,95**
SNOOKER	**79,95**
SOLEIL	109,95
SONIC 3	99,95
SONIC & KNUCKLES	99,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPIDERMAN-The Animated	89,95
STARGATE	**99,95**
STORY OF THOR	**129,95**
STREETS OF RAGE	99,95
STRIKER	**119,95**
SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
SYNDICATE	99,95
TAZMANIA 2	79,95
TRUE LIES	109,95
URBAN STRIKE	89,95
VIRTUA RACING	139,95
WARLOCK	**89,95**
YOGI BAER	89,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA CD 2 & ROAD ADV.	**219,95**
MEGA CD 2 & 3 GAMES	**249,95**
MEGA CD 2 & 8 GAMES	**299,95**
MEGA DRIVE KONSOLE	**159,95**
MEGA DRIVE KONSOLE & VIRTUA RACING	**279,95**
MEGA DRIVE KONS. & 2 PADS & KÖNIG DER LÖWEN	**259,95**
2 INFAROTS JOYPADS	69,95
3 BUTTON PAD	29,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER	59,95
6 BUTTON PAD	29,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ACTION REPLAY 2	89,95
RGB <Scart> KABEL	29,95
ULTRA 2 IN ONE JOYPAD -Super Nes & Mega Drive	**49,95**

MEGA CD:

2 GAMES IN ONE: Sol-Feace & Cobra Command	59,95
5 GAMES IN ONE	109,95
ADAPTER US / PAL	89,95
AFTERBURNER 3	49,95
BACK UP RAM CARTRIDGE	99,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLE CORPS	89,95
BEAST 2	69,95
BC RACERS	**109,95**
BILL WALSH FOOTBALL	69,95
BLACKHOLE ASSAULT	49,95
CHUCK ROCK	49,95
ESPN BASEBALL	69,95
EYE OF THE BEHOLDER	US 109,95
FIFA SOCCER	79,95
FLINK	49,95
FORMULA ONE	89,95
GROUND ZERO TEXAS	69,95
HOOK	49,95
KIDS ON SITE	**89,95**
LETHAL ENFORCERS 2	99,95
MICKEY MANIA	**69,95**
MICROCOSM	69,95
NBA JAM	79,95
NHL HOCKEY '94	89,95
NIGHT TRAP	109,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
ROAD ADVENTURE	29,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
SNATCHER	99,95
SOULSTAR	79,95
SPIDERMAN Vs KINGDOM	49,95
THUNDERSTRIKE	79,95
WOLFCHILD	49,95
WONDERDOG	49,95

SEGA 32 X:

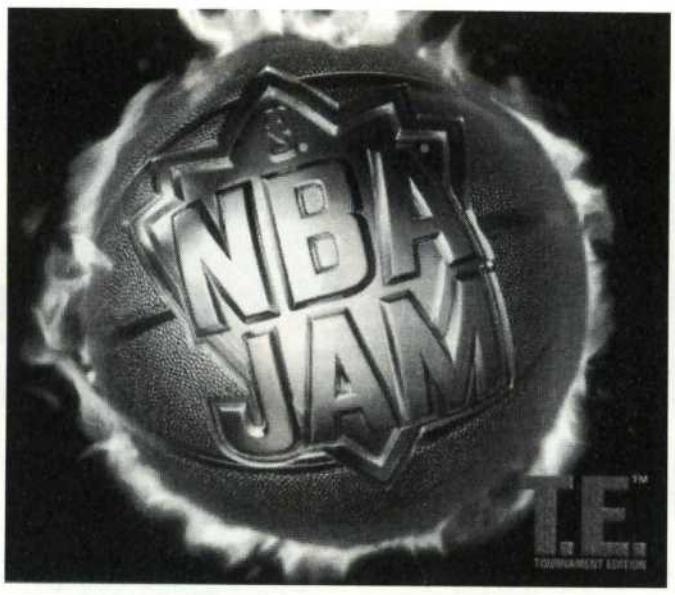
32X KONSOLE	359,95
COSMIC CARNAGE	129,95
DOOM	129,95
GOLF MAGAZINE-36 Holes	129,95
METAL HEAD	**129,95**
STAR WARS ARCADE	119,95
SUFTER AFTERBURNER	99,95
SUPER SPACE HARRIER	99,95
VIRTUA RACING DELUXE	129,95

SATURN:

SATURN KONSOLE & RGBKABEL	
& VIRTUA FIGHTER	**1199,95**

GAME GEAR:

versch. Spiele	**ab 19,95**



NBA JAM TOURNAMENT <Super-NES> 119,95
NBA JAM TOURNAMENT <Mega Drive> 89,95

SONDERANGEBOTE !!!

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	59,95
ACTRAISER 2	79,95
ADDAMS FAMILY <A>	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	49,95
AERO THE ACROBAT <A>	59,95
ALIEN 3	49,95
AMAZING TENNIS <A>	59,95
ARDY LIGHTFOOT	69,95
ART OF FIGHTING <A>	49,95
AXELAY	49,95
BARCLAY SHUT UP & JAM	49,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS IN BATTLEM.	49,95
BATTLETOADS Vs D.DRAGON	49,95
BEST OF THE BEST <A>	69,95
BLACKHAWK	**89,95**
BLAZING SKIES <A>	69,95
BLUES BROTHERS	49,95
B.O.B. <A>	59,95
BRAINIES	59,95
BRAWL BROTHERS	69,95
BRETT HULL HOCKEY	59,95
BRUTAL-Paws Of Fury	69,95
BUBSY	79,95
C.WORLD CLASS SOCCER	39,95
CHESSMASTER <A>	49,95
CHOPLIFTER 3	59,95
CLAYMATES	49,95
CLIFFHANGER <A>	49,95
COOL SPOT <A>	59,95
CRASH DUMMIES	49,95
CYBERNATOR	49,95
DIE SCHLUMPFE <A>	**89,95**
DAFFY DUCK <A>	59,95
DENNIS <A>	49,95
DESERT FIGHTER <A>	59,95
DINO CITY <A>	59,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DOUBLE DRAGON 5	49,95
DR. FRANKEN	49,95
DRACULA <A>	49,95
PGA TOUR GOLF <A>	79,95
PHALANX	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	49,95
PILOTWINGS <A>	49,95
PINBALL DREAMS <A>	69,95
PITFALL	69,95
PLOK <A>	69,95
POP'N TWIN BEE	49,95
POWERMONGER <A>	59,95
PRINCE OF PERSIA	69,95
PUSH OVER	59,95
R-TYPE 3 <A>	59,95
RASENMÄHERMANN <A>	49,95
RIVAL TURF	59,95
ROAD RUNNER <A>	59,95
ROCK'N ROLL RACING	79,95
RYAN GIGGS <Fußball> <A>	59,95
RUN SABER <A>	59,95
SENSIBLE SOCCER	69,95
SHAQ FU	59,95
SIMPSONS VIRTUA BART	69,95
SKYBLAZER <A>	59,95
SMASH TENNIS	59,95
SOCCER KID <A>	49,95
S.O.S.-SINK OR SWIM	**69,95**
SOULBLAZER	**99,95**
SPACE ACE <A>	49,95
SPECTRE	49,95
SPINDIZZY WORLD	59,95
STAR WING	49,95
STAR WING <A>	39,95
STREET RACER	**89,95**
STREETFIGHTER 2 <A>	59,95
STRIKER <A>	59,95
SUNSETRIDERS	49,95
S.ADVENTURE ISLAND <A>	59,95
SUPER BATTLE TANK <A>	49,95
SUPER BATTLE TANK 2	49,95
SUPER BOMBERMAN <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	89,95
SUPER CASTLEVANIA 4	49,95
SUPER DROPE ZONE	**89,95**
S. EMPIRE STRIKES BACK <A>	99,95
SUPER GHOULS'N GHOST	49,95
SUPER MARIO KART <A>	69,95
SUPER MORPH	49,95
SUPER OFF ROAD <A>	49,95
SUPER PANG <A>	59,95
SUPER PUTTY <A>	49,95
SUPER R-TYPE <A>	49,95
S.RETURN OF THE JEDI	**99,95**
SUPER SCOPE & 6 Spiele	**69,95**
SUPER STAR WARS <A>	69,95
S. STRIKE GUNNER <A>	59,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TURRICAN <A>	**49,95**
S. WRESTLEMANIA <A>	69,95
TAZMANIA <A>	49,95
TERMINATOR 2-A. GAME	49,95
TERMINATOR 2-J. DAY	59,95
TIME SLIP <A>	49,95
TINY TOON ADVENTURES	49,95
TOP GEAR 2 <A>	79,95
TRODDLERS <175 Levels> <A>	**69,95**
TROY AIKMAN FOOTBALL	49,95
TUFF E NUFF <A>	59,95
TURN & BURN	69,95
TURTLES 4	49,95
ULTRAMAN <A>	59,95
UTOPIA <A>	69,95
VIRTUAL SOCCER <A>	59,95
VORTEX	69,95
WE'RE BACK	59,95
WING COMMANDER <A>	59,95
WING COMMANDER 2 <A>	59,95
WINTER OLYMPICS <A>	59,95
WORLD CUP RUGBY <A>	59,95
WORLD CUP STRIKER	**59,95**
WORLD CUP USA '94	69,95
WORLD HEROES <A>	79,95
YOGI BEAR	69,95
YOUNG MERLIN <A>	**69,95**
X-KALIBRE 2097	49,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL <A>	59,95
HUMANS	89,95
INDY CAR RACING	119,95
ILLUSION OF GAIA <A>	US 129,95
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER <A>	**109,95**
ITSCHY & SCRATCHY	**99,95**
J. MADDEN FOOTBALL '95	**89,95**
KICK OFF 3	109,95
KING OF DRAGON	99,95
KIRBY'S AVALANCHE <A>	**US 109,95**
KIRBY'S DREAM COURSE <A>	**US 109,95**
KNIGHTS OF THE ROUND	99,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	109,95
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, THE	109,95
LORD OF THE RING	89,95
MARIO PAINT	79,95
MAXIMUM CARNAGE	119,95
MEGA MAN X	109,95
MICHAEL JORDON CHAOS	99,95
MIGHT & MAGIC 2	119,95
NBA LIVE '95	109,95
NFL QUATERBACK	129,95
NHL HOCKEY '95	109,95
OBITUS <A>	US 99,95
PAC-ATTACK	99,95
PAC IN TIME	109,95
PAC-MAN 2 <A>	US 99,95
PAGEMASTER	109,95
PINBALL DREAMS	89,95
PINBALL FANTASIES	89,95
POWER DRIVE	109,95
RADICAL REX	99,95
RISE OF THE ROBOTS	89,95
ROBOCOP Vs.TERMINATOR	**99,95**
SAMURAI SHOWDOWN	129,95
SECRET OF MANA	109,95
SIDEPOCKET <Billiard>	**99,95**
SLAM MASTERS <Catchen>	109,95
SPARKSTER	99,95
SPIDERMAN-The Animated	119,95
SPIKE Mc FANG <A>	US 119,95
STAR TREK STAR FLEET ARCADEMY	**109,95**
STUNT RACE FX	99,95
S.ADVENTURE ISLAND 2 <A>	89,95
SUPER BOMBERMAN 2	109,95
SUPER CONFLICT	99,95
SUPER MARIO ALL STARS	89,95
SUPER METROID	109,95
SUPER PINBALL	89,95
SUPER PUNCH OUT	**119,95**
S.MARIO WORLD Spielberater	29,95
SUPER PROBOTECTOR	69,95
SUPER STREETFIGHTER 2	**119,95**
SYNDICATE	**99,95**
TETRIS & DR. MARIO	89,95
TINY TOON W.W. SPORTS	99,95
TOP GEAR 3000	119,95
TRUE LIES	109,95
WARLOCK	109,95
WORLD HEROES 2 <A>	US 119,95
WWF RAW	**119,95**
WWF RAW & VIDEO	**139,95**
ZELDA 3	89,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE <RGB>	**159,95**
S-NES KONSOLE	**169,95**
S-NES KONSOLE & FIFA SOCCER	
& S. MARIO ALL STARS	**259,95**
2 INFAROT-JOYPADS	89,95
6 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
GAME SAVER <Abspeicherung an einem beliebigen Punkt des Spielstandes & auch als Adapter & Zeitlupe einsetzbar>	
ORG. "NINTENDO" PAD	29,95
SV 334 PRO PAD	34,95
SV 336 PRONEO 1	89,95
SV 337 PRONEO 2	79,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95

SUPER NINTENDO:

AERO THE ACROBAT 2<A>	US 89,95
ANIMANIACS	99,95
BATMAN & ROBIN	129,95
BIKER MICE FROM MARS	119,95
BIOMETAL <A>	109,95
BOXING OF LEGENDS <A>	**119,95**
BRAINDISH <A>	US 129,95
BREATH OF FIRE <A>	US 129,95
BUGS BUNNY RABBIT<A>	99,95
BULLS Vs BLAZERS	109,95
CANNONFODDER	99,95
CARRIER ACES	**119,95**
CHAOS ENGINE	109,95
CLAYFIGHTER 2	119,95
DAS DSCHUNGELBUCH <A>	99,95
DEMONS CREST	**119,95**
D. SCHÖNE & DAS BIEST	89,95
DONKEY KONG COUNTRY	119,95
DONKY KONG Spielberater	29,95
EARTHWORM JIM	109,95
F1 POLE POSITION 2	109,95
FINAL FANTASY 2 <A>	US 139,95
FINAL FANTASY 3 <A>	US 139,95
FINAL FANTASY 3 Spielberater	49,95
FINAL FIGHT 2	89,95
FLINTSTONES	**89,95**
FLINTSTONES - THE MOVIE <A<	**US 119,95**
FULL THROTTLE RACING	109,95
HEBEREKE POPCOON	109,95

GAME BOY:

CHOPLIFTER 3	39,95
JIMMY CONNERS	39,95
KIRBYS DREAMLAND <A>	29,95
MICRO MACHINES	39,95
MYSTIC QUEST <A>	39,95
PAGEMASTER	39,95
PANG <A>	39,95
PINBALL FANTASIES	59,95
R-TYPE 2	39,95
SENSIBLE SOCCER	39,95
TETRIS <A>	39,95
YOGI BAER	**49,95**
ZELDA <A>	**39,95**

SONY PLAY STATION:

SONY PLAY STATION KONSOLE & RIDGE RACER & NTSC / PAL	

PC IBM:

7th GUEST <CD>	29,95
CANNON FODDER 2	69,95
DESERT STRIKE <CD>	49,95
KÖNIG DER LÖWEN	**69,95**
KYRANDIA <CD>	39,95
LURE OF THE TEMTRESS	39,95
RAILROAD TYCOON & 50 GAMES <CD>	49,95
WING ARMADA <CD>	**49,95**

Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!!

A= ausländische Anleitung

Ladenpreise & Versandpreise können voneinader abweichen !!!

DIE BESTEN VIDEOSPIELE

Squaresoft **Rollenspiel** 91%
Final Fantasy III
Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 94)
Unheimlich komplex, atmosphärisch sehr gut in Szene gesetzt, benutzerfreundlich und technisch voll auf der Höhe, das sind die Rollenspiele wie wir sie lieben.

Sega **Strategie** 87%
Shining Force II
Mega Drive (Mega Fun 10/94 Seite 88)
Eine tiefgründige Story, packende Kampfsequenzen und der gewohnt gekonnte Mix aus Strategie- und RPG-Elementen ziehen einen sofort in ihren Bann.

Electronic Arts **Eishockey** 92%
NHL Hockey '94
Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)
Mega CD II (Sonderheft 1/94 S. 24)
Die dritte Auflage der genialen Puck-Schießerei wurde durch das 4-Way-Play und Volley-Schüsse, sowie viele andere Features noch eine Stufe besser.

Acclaim/Iguana **Fun Sports** 89%
NBA Jam T.E.
Super Nintendo (Mega Fun 03/95 S. 36)
Mega Drive (Mega Fun 03/95 S. 36)
Feinschliff bei spielerischen Details; neue Spieler, Hot Spots und Power Ups bringen noch mehr Abwechslung ins Geschehen; Fun Sports in Perfektion.

Psygnosis/DMA Design **Denkspiel** 91%
Lemmings 2
Super Nintendo (Mega Fun 11/94 S.94)
Die haarsträubende Dummheit der Nager, gepaart mit Todesmut, sowie das ausgesprochen hinterlistige Leveldesign und die Masse an Charakteren garantieren Denkspiel-Fans erneut allerhöchsten Spielspaß.

Ubi Soft **Tennis** 88%
Jimmy Connors Tennis
Super Nintendo
Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich.

Nintendo **Shoot'em Up** 91%
Starwing
Super Nintendo (Sonderheft 01/94 S. 66)
Flüssige 3D-Polygongrafik, Donnersound, exzellent spielbar; SFX-Starwing setzt Maßstäbe.

Electronic Arts **Basketball** 88%
NBA Live '95
Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 48)
Mega Drive (Mega Fun 11/94 S. 99)
Sensationelles Update mit überragender Spielbarkeit, vorbildlichem Liga-Modus, EA-eigener isometrischer Perspektive und Langzeitmotivation.

Sega/Climax **Action-Adventure** 91%
Landstalker
Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)
Isometrische 3D-Grafik, eine unvergleichliche Atmosphäre und schwierige Geschicklichkeitstests: Sega stürzt Link vom Thron.

Capcom **Beat'em Up** 91%
Super Street Fighter II Turbo
3DO (Mega Fun 03/95 S. 92)
Eine pixelgetreue Coin-op Umsetzun mit perfekter Spielbarkeit, Shadow Combos, neuen Animationen und Schlägen, sowie Akuma Long; die beste Heimumsetzung.

Electronic Arts **Golf** 90%
PGA Tour Golf III
Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 120)
Digi-Grafik, komfortable und vor allem realistische Steuerung, unübertroffene Optionsvielfalt, ein fordernder Liga-Modus, schlicht und einfach Golf in Perfektion, natürlich von EA.

Electronic Arts **Football** 87%
Madden NFL '94
Super Nintendo (Mega Fun 02/94 S. 38)
Madden NFL '95
Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 128)
Die beiden EA-Titel teilen sich brüderlich den Referenztitel; bessere Grafik sowie Sound auf dem SNES, minimal ausgereifteres Gameplay auf dem MD.

Nintendo **Rennspiel** 93%
Super Mario Kart
Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)
Selbst nach härtesten Marathon-Fahrten zeigt Nintendos Rennstall keine Verschleißerscheinungen. Die äußerst exakte Steuerung vermittelt in Verbindung mit der Mode 7-Grafik ein sahnemäßiges Fahr-Feeling.

Electronic Arts **Fußball** 93%
FIFA Int. Soccer
Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)
Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)
Detailverliebt, spielerisch extrem ausgereift, stets übersichtlich, ausgetüftelte Steuerung, technisch voll auf der Höhe, EA demonstriert Fußball realistisch bis zum gehtnichtmehr, mit ebenbürtigen 16 Bit-Versionen.

Nintendo **Jump'n Shoot** 92%
Super Metroid
Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)
Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Leveldesign, 24 Megs Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik lokker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

Nintendo/Rareware Jump'n Run 92%
Donkey Kong Country
Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 32)
Unschlagbares Leveldesign, jede Menge neuer Ideen, unglaubliche Grafik, famoser Soundtrack, Donkey Kong Country läßt selbst die 32-/64-Bit Konkurrenz recht alt aussehen.

Daffy Duck
in Hollywood

Der tolpatschige Erpel in einem "explosiven" Spiel

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler

Als eher glückloser Detektiv erhält Daffy eines Tages eine vielversprechende Aufgabe: Seinem alten Bekannten Yosemite Sam wurden sämtliche Filmpreise vom verrückten Professor Duckbrain gestohlen. Keine Frage, daß der Enterich dem berühmten Regiesseur da aus der Patsche helfen will. Mit seiner bewährten Blasenpistole macht sich Daffy sofort auf den Weg nach Hollywood, um die wertvollen Stücke wieder zu beschaffen. Doch Achtung! Der debile Halunke hat eine besondere Vorliebe für Sprengstoff, wobei wir auch schon bei Euer Aufgabe wären: Jeder Level wurde in viele kleine Abschnitte unterteilt, in denen Ihr jeweils immer eine bestimmte Zahl an Zeitbomben entschärfen müßt, um weiterzukommen. Um den Handlangern Paroli zu bieten, könnt Ihr Eure Wumme durch einige Power Ups gehörig aufbocken. Nützlich sind auch die zahlreichen Buchstaben: Gelingt es Euch den Namen DAFFY DUCK zu vervollständigen, kommt Ihr ein Bonusspiel.

Game over: Daffy Duck schwebt als Engel, Harfe spielend, in den Himmel

Achtung! Ein Hunde-Zombie attackiert gerade Daffy Duck

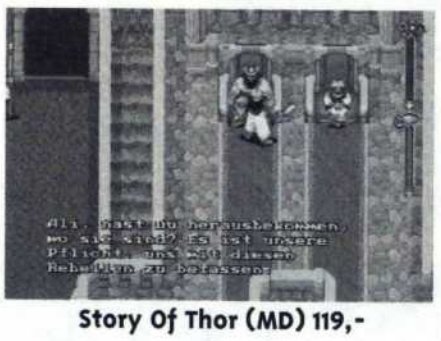
Ulf: Schnarch... In den Zeichentrickfilmen sorgt der einfältige Enterich zwar immer für gepflegte Heiterkeit, doch im Videospielsektor will der Funke bislang nicht so recht überspringen. Positiv ist sicherlich die streckenweise köstliche Animation Eures Schützlings, doch leider steht dem gelungenen Sprite ein ziemlich dürftiges Level-design gegenüber; in jedem Mini-Abschnitt nach irgendwelchen Items zu suchen, war bereits vor Jahren kein interessantes Thema mehr. Hier hatte Sega wohl die jüngsten Konsolenbesitzer im Visier, die man allem Anschein nach nicht durch allzu großen Ideenreichtum verwirren wollte. Um ehrlich zu sein, mir gefällt dieses infantile Jump'n Run nur herzlich wenig, zu platt gestaltet sich diese überraschungslose Sucherei.

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 9+
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: SEGA

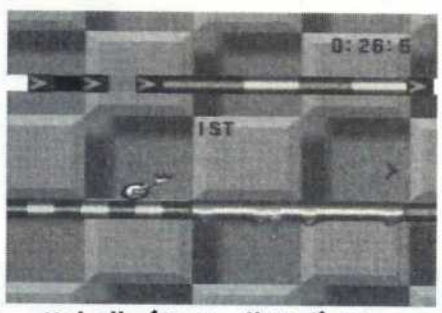
SCHNELLER ALS DER OSTERHASE !!!

SUPER NINTENDO:
S. N. MORE FUN SET 299.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN 99.-
GAME SAVER 89.-
ACTRAISER 2 ..... 99.-
ADDAMS FAMILY VAL. 119.-
AKIRA 139.-
BLACKHAWK 109.-
CARRIER ACES 114.-
CRAZY CHASE 114.-
DEMONS CREST 129.-
DINO DINI SOCCER 79.-
DONKEY KONG COUNTRY 129.-
EARTH WORM JIM 119.-
FLINTSTONES THE MOVIE 109.-
HAGANE 119.-
ILLUSION OF TIME (MAI/JUNI) 119.-
INT. SUPERSTAR SOCCER 119.-
JELLY BOY 114.-
JUNGLE STRIKE 119.-
KID CLOWN CRAZY CHASE 109.-
LOTHAR MATTHÄUS S. 114.-
NBA JAM Tournament 129.-
OPERATION STARFISH 129.-
PAC-MAN 2 ..... 114.-
PAGEMASTER 89.-
PINBALL FANTASIES 99.-
POCKY & ROCKY 2 ..... 109.-
PUNCH OUT 114.-
SCHLÜMPFE 129.-
SHADOW 119.-
SOULBLAZER 109.-
SPIDERMAN TV 129.-
STAR TREK - NEXT GEN. 109.-
STAR TREK - STARFLEET A. 109.-
STARGATE 129.-
STREET RACER 119.-
SUPER BC KID 119.-
THE MASK 119.-
TRUE LIES 139.-
UNIRALLY (APRIL/MAI) 119.-
WARIO'S WOODS 89.-
WWF RAW 134.-
X-MEN 129.-


Story Of Thor (MD) 119,-

MEGA DRIVE 32X:
MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI) 359.-
GOLF MAGAZIN BEST 36 HOLES 129.-
MOTOCROSS CHAMP. 129.-
VR-RACING DELUXE 119.-
SLAM CITY 129.-
STAR WARS ARC 99.-

MEGA DRIVE:
MEGA DRIVE II OHNE SPIEL 189.-
ACTION REPLAY 2 PRO 99.-
6 BUTTON CONTROLLER 39.-
ADDAMS FAMILY VALUES 109.-
ANIMANIACS 79.-
ALIEN SOLDIER (MAI) 109.-
ASTERIX POWER OF GODS 109.-
BUBSY II 69.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD ..109.-
DEMOLITION MAN 109.-
FIFA SOCCER 95 ..... 94.-
FLINTSTONES - THE MOVIE 104.-
HAVOC 69.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95 ..... 94.-
KICK OFF 3 ..... 79.-
LOTHAR MATTHÄUS 109.-
MEGA MAN WILY WARS 109.-
MEGA SWIV 89.-
MICKEY MANIA 59.-



Unirally (SN/April/Mai) 119,-

NBA JAM TOURNAMENT 119.-
90.NBA LIVE 95 ..... 94.-
NHL HOCKEY 95 ..... 94.-
PAGEMASTER 89.-
PGA TOUR GOLF III 94.-
PSYCHO PINBALL 99.-
RISTAR 109.-
ROAD RASH 3 ..... 99.-
ROAD RUNNER - DESERT DEM. ...99.-
SAMURAI SHOWDOWN 109.-
SCHLÜMPFE 99.-
SHINING FORCE II 119.-
SHINOBI III 49.-
SLAM MASTERS 139.-
SOLEIL DT. 109.-
SPARKSTER 79.-
STARGATE 119.-
STORY OF THOR 119.-
STRIKER 114.-
SUPER STREET FIGHTER II 99.-
THEME PARK 109.-
TINY TOONS ALLSTARS 79.-
TOUGHMAN CONT. 109.-
TRUE LIES 119.-
WWF RAW 119.-
X-MEN 2 ..... 109.-

MEGA CD:
MEGA CD II MIT R.AV. 299.-

BC RACER 99.-
DUNGEON MASTER 2 ..... 99.-
ECCO THE DOLPHIN 2 ..... 104.-
F-1 BEYOND THE LIMIT 99.-
FIFA SOCCER 59.-
HEIMDALL 99.-
JURASSIC PARK DT. CD 89.-
REBEL ASSAULT 109.-
SCHLÜMPFE CD 99.-
SHINING FORCE CD 109.-
SOULSTAR 99.-
STARBLADE 99.-
TOMCAT ALLEY 59.-
WORLD CUP GOLF 99.-

Theo KRANZ VERSAND

Täglich Neuheiten

Besuchen Sie auch unser neues Ladengeschäft in 94032 Passau Bahnhofstr. 28/ Donaupassage

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 5/95

PLAYERS GUIDE

Super Nintendo

NBA Jam Tournament Edition

Seite 420-421

Super Punch Out

Seite 418-419

Mega Drive

NBA Jam Tournament Edition

Seite 420-421

Story Of Thor

Erster Teil **Seite 422-428**

CODES + FREEZERS

Super Nintendo

Demon's Crest 429
Jurassic Park 2 430
Unirally 429
Action Replay Pro-Codes 417

Mega Drive

Castlevania 431
Madden '95 417
Mickey Mania 430
Red Zone 429
Road Rash 3 429
Sonic CD 431
Star Wars Arcade 32X 417
Streets Of Rage 3 430
WWF Raw 431
Action Replay Pro-Codes 417

Saturn

Virtua Fighter 432

3DO

Need For Speed 432

Jaguar

Bubsy In: Fractured Furry Tails 430
Iron Soldier 430
Kasumi Ninja 432
Zool 2 431

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine Mega Fun-Tips bestellen:
___St. HELP-Sammelordner "Mega Fun" je DM ____

Gesamt DM ____
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____
☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

JETZT SAMMELN!

- für Eure Power-Tips aus der MEGA FUN
- für die wichtigsten 192 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

ACTION REPLAY PRO-CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit einem Action Replay Pro-Schummelmodul von Dataflash. So gebt Ihr die Codes ein (Beispiel Super Nintendo): Steckt das Action Replay samt gewünschtem Spiel ein, bringt den Schalter an der rechten Seite des Schummelmoduls auf die Mittelstellung, schaltet Euer Super Nintendo ein und startet, wie gewohnt, das Spiel; jetzt solltet Ihr den Schalter auf die unterste Stellung bringen und RESET drücken, um die Parameter eingeben zu können. Es erscheint ein Menü: Wählt EXIT TO PARAMETERS, gebt den unten stehenden, entsprechenden Code ein und drückt anschließend START; das Spiel fängt von Neuem an. Nun braucht Ihr lediglich noch den Schalter an der rechten Seite des Action Replays auf die oberste Position zu stellen, und der Cheat, wie bspw. für unendlich Leben, unendlich Continues oder Levelanwahl, ist aktiv.
Bezugsquelle: Gutsortierter Videospiel-Fachhandel oder direkt bei: Dataflash, Wassenbergstraße 34, 46446 Emmerich, Tel.: 02822/68545.

Super Nintendo

Earthworm Jim
7E516233 Unendlich Leben
7E662334 Unendlich Munition

Donkey Kong Country (Action Replay Pro Mark 2)
7E051212 Reitet auf Donkey Kongs Rücken
Mit Knopf A fliegt Ihr

Jurassic Park 2
7EA9B614 Unendlich Darts
7EA9B214 Unendlich Schuß
7EA9B014 Unendlich Schuß mit der Uzzi

Pitfall: The Mayan Adventure
7E00C003 Unendlich Leben
7E10C190 Unendlich Energie
7E025301 Super Sprung
7E021E0X Level Anwahl (0-A)
7E00A820 Zusammen mit den nächsten 2 Codes verwenden; ergibt unendlich Munition für alle Waffen
7E00AA04
7E00AC04
7E00A863 Unendlich Slingshot
7E028A02 Unendlich Leben in der 82er Urversion

Star Wars 3: Super Return Of The Jedi
7E01B403 Unendlich Leben
7E025A24 Unendlich Energie

Street Racer
7E16F101 Unendlich Turbos für Spieler 1
7E16F301 Unendlich Turbos für Spieler 2

Super Punch Out
7E089F50 Unendlich Energie
7E0B2805 Zusammen mit dem unteren Code verwenden
7E0B2805 Unendlich Zeit
7E089C1B Unendlich Super Punches

Adventures of Batman & Robin
7E009828 Unendlich Energie
7E00A609 Unendlich Spray
7E00A009 Unendlich Sterne
7E00A209 Unendlich Rauchbomben
7E00A409 Unendlich Plastiksprengstoff
7E008EXX Level Anwahl
7E008C0X Endgegner Anwahl (0-7)

Mega Drive

Bubsy 2
FF0447007A Unendlich Zeit
FF04350019 Unendlich Ballzooka
FF04370006 Unendlich Smart Bombs

Cannon Fodder
FF1D6700XX Stageanwahl(00-47)
FF3911000A Unendlich Granaten
FF3917000A Unendlich Raketen
FF3067005C Unendlich Zeit
FF041700FF Unendlich Credits

FIFA Soccer '95
FFFA520000 Tore von Spieler 2 zählen nicht

Micro Machines 2
FFDADB0AA1 Immer erster Platz

Red Zone
FF031F0044 Unendlich Raketen
FF03210044 Unendlich Hellfires
FF031B0044 Unendlich Stingers
FF031D0044 Unendlich Maschinengewehr
FF037B0020 Unendlich Zeit
FF4E9F0027 Unendlich Granaten
FF4E9B0027 Unendlich Schuß für die Bodentruppen

Mr. Nutz
FFF54500B2 Unendlich Leben
FFE114007A Unendlich Energie

TIP DES MONATS

Gewinnt 500 DM

Was Ihr dafür tun müßt? Schickt uns einfach Eure Tips & Tricks, oder Komplettlösungen, die Ihr bitte mit schwarzem Stift auf weißem Papier zeichnen solltet, sonst lassen sich Karten nicht verwenden. Vergeßt nicht, Eure Anschrift und Telefonnummer mit anzugeben. Der Gewinner des Tips des Monats wird von uns dann benachrichtigt und darf sich beim Theo Kranz Versand, dem wir für die freundliche Unterstützung danken, Waren im Wert von 500 DM aussuchen. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen. Die Gewinner dieser Ausgabe sind Adem Alcan und Hasan Kerey aus Augsburg für ihre Cheats zu NBA Jam T.E.

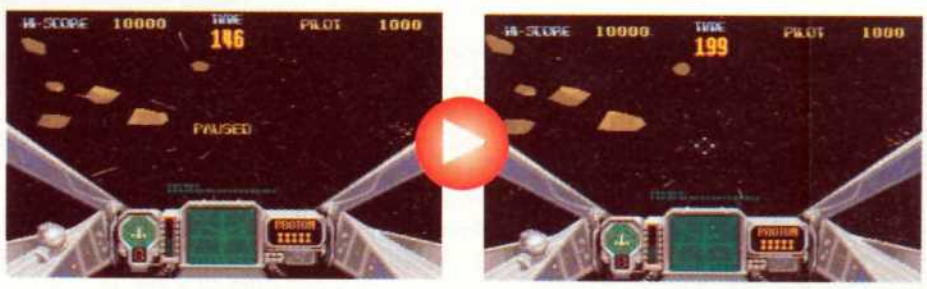
Redaktion Mega Fun
Helpline
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

MEGA FUN
Theo KRANZ VERSAND

32X MEGA DRIVE 32X

Star Wars Arcade

Timer Off



Sehr häufig scheitert man bei der 32X-Weltraumballerei um Luke Skywalker am Zeitlimit, doch mit dem folgenden Cheat ist dieses Problem Geschichte.
Drückt im Pause-Modus ←, ↓, A, C, ↓, ↑, und der Timer wird wieder auf die volle Zeit gestellt.
Anhalten könnt Ihr die Uhr, indem Ihr im Pause-Modus ↓, B, B, ↑, →, ← eingebt.

MD MEGA DRIVE

Madden '95

Zwei neue Teams

In der neuen Saison steigen zwei weitere Teams in die NFL ein. Die Jacksonville Jaguars und North Carolina Panthers sind allerdings bereits in Madden '95 enthalten, wenn auch versteckt.
Drückt im Hauptmenü einfach **B, A, C, A, C,** um sie anzuwählen.

Super Punch Out

Bereits in der Mega Fun 12/94 haben wir Euch alle 16 Fighter im Rahmen eines Reviews vorgestellt, inklusive der jeweiligen Grundtaktiken, die nahezu wortwörtlich (Hoschi = Oschi?) in einem Konkurrenzblatt übernommen wurden. Da ist es natürlich an der Zeit, unseren Kollegen neues Futter für ihre Tips- und Tricks-Seiten zu liefern.

Grundtaktiken: Wie schon beim Vorgänger Mike Tyson's Punch-Out auf dem NES, kommt es nicht darauf an, den Gegner so lange mit Schlagsalven einzudecken bis er umkippt. Konteraktionen sind viel häufiger vom Erfolg gekrönt. Beobachtet Euren Gegenüber genau, denn bevor er eine Aktion startet bleibt er kurz stehen, blinkt oder läßt Euch auf sonst irgendeine Weise wissen, daß Ihr Acht geben solltet. Weicht einem Schlag aus bzw. blockt ihn und versucht dann Eure Punches zu plazieren. Ist genügend Energie für einen Uppercut (Aufwärtshaken) vorhanden, solltet Ihr das Opfer kurz anknocken, so daß es benommen im Ring steht, und Eurem Gegner dann einen kräftigen Schwinger einschenken. Es gibt fast bei jedem Boxer die Möglichkeit, seine Ausholbewegungen mit einem genauen Treffer auszunutzen; so kommt er gar nicht erst zum Zuschlagen. Unterbindet Ihr seine Aktionen oft genug und werdet dabei nicht getroffen, torkelt er stehend KO durch den Ring. Trefft Ihr nun noch zum richtigen Zeitpunkt mit einem Superschlag, geht er sofort zu Boden.
Beim ersten Gegner Gabby Jay sieht das so aus:

1. Wartet nach dem Gong, bis er seine Deckung nach unten nimmt.
2. Schlagt ihm fünf linke Geraden an den Kopf.
3. Er holt zu einem Schlag aus! Wartet kurz und antwortet mit einer rechten Hand zum Bauch.
4. Jetzt noch zwei Rechte an den Kopf, und anschließend einen Aufwärtshaken.
5. Nun kriegt er einen Schwindelanfall, und wenn er von der linken Seite wieder vor Eure Fäuste kommt, schlagt ihn mit einem Machine Gun-Punch (OBEN gedrückt halten, zweimal A) in den Ringstaub.
6. Beseelt legt er sich schlafen, und steht nicht mehr auf (Bestzeit der Red. 8:38 Sek.)

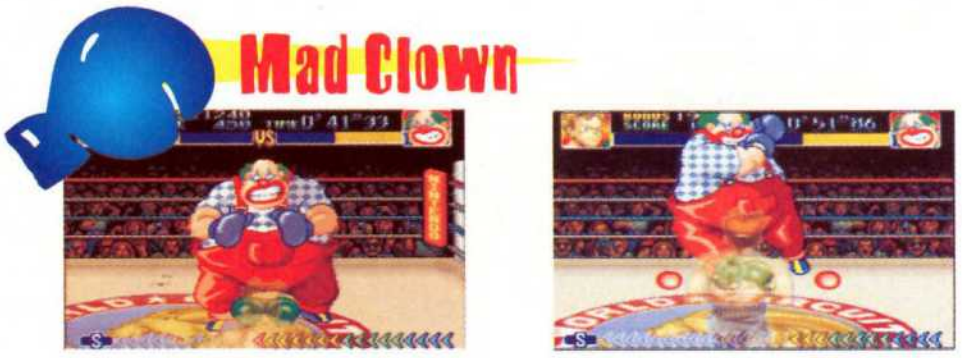
Aran Ryan

Er ist noch nach dem alten Strickmuster - Ausweichen und Zurückschlagen - zu besiegen. Einzig neu an ihm ist, daß er sich nach einem angebrachten Superschlag wegdreht. Anschließend klammert er, und zieht Euch sowohl Lebens- als auch Superschlag-Energie ab, schubst Euch zur Seite und schickt noch einen linken Aufwärtshaken nach. Durch den Einsatz von Machine Gun-Punches könnt Ihr ihn schneller abfertigen.
Kombos: Aran kann nur einen Kombo: Er geht zurück und schlägt dann dreimal abwechselnd unten, oben. Dann kommt ein linker Haken, und danach schlägt er dreimal oben, unten, und wieder einen Haken. Wollt Ihr die zweite Schlagserie nicht mehr über Euch ergehen lassen, so kontert den ersten Haken mit einem Machine Gun-Superpunch an den Kopf.

Heike Kagero

Er (sie) ist ziemlich schnell auf den Beinen. Es bringt also nichts ihn Eurerseits zu attackieren. Laßt ihn kommen und kontert. Falls genügend Super Punch-Energie vorhanden ist, solltet Ihr Eure Aktion jeweils mit einem solchen Schlag abschließen, um Heike möglichst schnell loszuwerden.
Kombos: Heike tanzt kurz rechts, links, dann folgen drei Jabs zum Kopf(blocken) und ein Aufwärtshaken, dem Ihr ausweichen könnt. Ein Haarschlag ist seine zweite Kombination. Geht einmal seitlich weg und duckt Euch dann unter seiner Mähne.

Mad Clown



Ihn könnt Ihr nur am Kopf erwischen, denn Körpertreffer sind wirkungslos. Wenn Ihr viele Uppercuts anbringen könnt, ist er sehr schnell weg vom Fenster. Nach dem zweiten Niederschlag schlägt er eine Serie von schnellen Geraden an den Kopf, bevor er einen normalen Punch versucht. Nehmt die Deckung hoch, blockt seine Jabs und nutzt den normalen Schlag zum Konter.
Kombos: Er hat einen üblen Rückhandschlag in seinem Repertoire. Dem könnt Ihr durch einen Sidestep entgehen. Wenn er seine Fäuste unten an den Bauch nimmt und kurz mit seinem Bauch wackelt, versucht er Euren Kopf zu greifen. Verhindern könnt Ihr das, indem Ihr Euch einfach unter seinen Handschuhen wegduckt. Wenn er zurückgeht und seine Jonglierbälle wirft, müßt Ihr in die Lücke springen. Nach drei Würfen springt er auf Euch zu. Duckt Euch, um einen Niederschlag zu vermeiden.

Super Punch Out

Super Machoman

Der Sunnyboy ist einer von der flinken und harten Sorte. Ihr könnt Ihn jedoch schnell abfertigen, wenn Ihr viele Powerschläge zum Magen anbringt.
Kombos: Er hört auf seinen Coach. Der fordert ihn hin und wieder auf sein EXERCISE PROGRAM zu demonstrieren, als da wären zum einen vier Jabs zum Kopf (oben blocken) oder auch vier Schläge in den Magen (unten blocken). Seinen drei Aufwärtshaken entgeht Ihr am besten, indem Ihr Euch wegduckt. Sein Markenzeichen ist allerdings ein Tornado Punch: Trifft er Euch, macht Ihr mit den Brettern Bekanntschaft. Abducken ist hier der einzige Weg, heil aus der Geschichte herauszukommen.

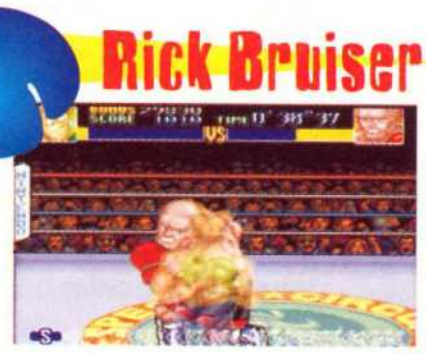
Narcis Prince

Am Anfang könnt Ihr ihn nur in der Magengegend treffen. Nach einem Aufwärtshaken knockt Ihr im Magendreieck an und renkt ihm mit einer Geraden zum Kopf den Kiefer aus. Jetzt ist er kein Problem mehr.
Kombos: Manchmal flackert er und schlägt Euch drei Jabs zum Kopf, die jedoch einfach zu blocken sind.

Hoy Quarlow

Seine Kombinationen bestehen in der Regel aus zwei Teilen. Meistens müßt Ihr den ersten Part blocken, dem Zweiten ausweichen und anschließend hart zurückschlagen.
Kombos: Wenn er mit dem Stock von oben links ausholt, folgen drei Schläge zum Kopf und einer zum Magen. Hier müßt Ihr ausnahmsweise alles blocken. Schlägt er mit dem Stock von unten rechts, blockt den Schlag zum Bauch und duckt Euch unter dem folgenden Kick weg. Kommt der Stock von unten links (blocken), folgt eine rechte Gerade zum Kopf, der Ihr durch einen Sidestep entgeht. Manchmal kommt aber die rechte Gerade gleich am Anfang, gefolgt von einem Rückhandschlag. Beim Sprung nach hinten müßt Ihr aufpassen, aus welcher Ecke der Schlag kommt. Weicht nun in die andere Richtung aus (Bsp.: Angriff aus der linken Ecke - Sidestep nach rechts). Wenn Hoy mit seinem Stock herumfuchtelt, startet er seinen Maschinengewehr-Stock. Blockt zweimal drei Schläge oben, dann zweimal zwei Schläge unten. Hat er diese Aktion schon einmal im Kampf gezeigt, ändern sich die Schläge wie folgt: Zuerst unten, dann oben, dann wieder unten, und nochmal oben.

Rick Bruiser



Er ist der Zwillingsbruder des Weltmeisters. Beide sind sehr schnell und extrem kräftig. Bei Rick ist zu beachten immer mit der Seite zu kontern, auf der er nach seinem Schlag zum Stehen kommt. Bleibt er also bspw. nach einem Haken zu Eurer Rechten stehen, müßt Ihr auch mit Rechts zuerst zuschlagen, sonst verfehlt Ihr den dicken Hoschi. Ganz wichtig ist auch immer nur dann zuzuschlagen, wenn Ihr sicher seid, daß Ihr trefft. Bleibt Ihr in seiner Deckung hängen, kann es passieren, daß er Euch auf die Flossen haut und Ihr die betreffende Hand eine Zeit lang nicht benutzen könnt. Kommt Ihr mit einem Superschlag durch, solltet Ihr gleich zur Seite wegtauchen, denn er antwortet sofort mit einer schnellen Geraden. Bringt diesen Punch trotzdem immer und immer wieder an, denn er bringt Euch sehr schnell ans Ziel.
Kombos: Ab und zu schlägt er einen Uppercut und kommt gleich anschließend mit dem Ellenbogen von oben nach unten nach. Mehr Vorsicht ist da schon bei seiner nächsten Aktion nötig. Rick stampft mit beiden Füßen auf den Boden und das Bild friert für kurze Zeit ein. Versucht Euch schnell unter dem folgenden Haken wegzuducken, denn ein Treffer hat die sofortige Landung auf den Brettern zur Folge. Wenn er kurz aufblitzt, folgt eine Gerade zum Bauch, zum Kinn, und ein Aufwärtshaken beendet diese Kombo.

Nick Bruiser

Hier müßt Ihr dieselben Regeln befolgen wie schon bei seinem Bruder. Bei Nick kommt Ihr nur durch, wenn Ihr immer abwechslend links-rechts schlagt.
Kombos: Wenn Nick zurück an die Ringseile geht, solltet Ihr einen Sidestep machen, um seinem niederschmetternden Elbow-Punch zu entkommen. Der anschließende Doppel-Seitwärtshaken kann durch Abducken entschärft werden. Den Doppel-Aufwärtshaken streut er nur ab und zu ein. Seine Spezialkombo allerdings startet er dann, wenn er die Fäuste immer hoch und runter nimmt. Die harten Geraden, die dann immer abwechselnd unten/oben von ihm geschlagen werden, ziehen Euch selbst beim Blocken Energie ab. Blockt deshalb nur die Schläge zum Kopf und schlagt daraufhin sofort einen rechten Jab zum Bauch. So wird diese Kombo relativ schnell unterbunden.

MD SN NBA Jam T.E. SN MD

Adem Alcan & Hasan Kerey aus Augsburg heimsen für die Enthüllung der versteckten Player sowie des Cheat-Modis für NBA Jam Tournament Edition diesmal den Tip des Monats ein; ein dickes Lob von der Redaktion an die beiden Jungs sowie ein Warengutschein im Wert von 500 DM vom Theo Kranz Versand. Die nachfolgenden 38 Spieler(innen) könnt Ihr in Euer Team aufnehmen, wenn Ihr Im ENTER YOUR INITIALS-Menü die jeweilige Buchstabenkombination eingebt. Wenn Ihr einen bestimmten Button zur Eingabe eines Buchstabens verwenden sollt, wie bspw. bei Chow Chow die A-Taste für den Buchstaben M, müßt Ihr vorher die START-Taste gedrückt halten (alle Codes funktionieren übrigens auch bei der MD-Version, indem Ihr die Taste Y durch C ersetzt).

Charakter	Beschreibung	Tastenkombination
Chow Chow	Iguana-Entwickler	"A", "M" mit A, "X" mit Y
Weasel	Iguana-Entwickler	"R" mit B, "A" mit A, "Y"
Brutah	Iguana-Entwickler	"L" mit A, "G" mit B, "N"
Kabuki	Iguana-Entwickler	"D", "A" mit B, "N" mit A
Facime	Iguana-Entwickler	"X"mit B, "Y" mit B, "Z" mit A
Air Dog	Iguana-Entwickler	"A" mit Y, "I", "R" mit B
Kid Silk	Iguana-Entwickler	"K", "S" mit B, "K" mit Y
Scooter Pie	Iguana-Entwickler	"H" mit A, "T", "P" mit Y
Moosekat	Iguana-Entwickler	"M" mit B, "P" mit Y, "F"
Moon	Iguana-Entwickler	"J", "A" mit A, "Y" mit B
Kirby	Iguana-Entwickler	"C" mit B, "K", Leerzeichen mit Y
Snake	Iguana-Entwickler	"G" mit A, "O" mit Y, "F" mit B
Falcus	Iguana-Entwickler	"J" mit A, "F", Leerzeichen mit Y
Muskett	Iguana-Entwickler	"M" mit B, "C" mit B, "M" mit Y
Hill	Iguana-Entwickler	"N" mit A, "D" mit B, "H" mit A
Turmell	Coin-op-Main Designer	"M" mit A, "J", "T" mit A
Revitt	Coin-op-Entwickler	"R", "J" mit A, "R" mit Y
Divita	Coin-op-Grafiker	"S" mit A, "A" mit Y, "L"
Liptak	Coin-op-Entwickler	"S", "L" mit B, Leerzeichen mit B
Goskie	Coin-op-Entwickler	"T"mit B, "W", "G" mit A
Carlton	Coin-op-Entwickler	"J" mit Y, "M"mit Y, "C" mit B
Bird	Legendärer Basketballer	"B" mit A, "R" mit Y, "D" mit A
Blaze	Endlich eine Frau	"B" mit Y, "L", "Z" mit Y
Benny	Chicago Bulls-Maskottchen	"B" mit B, "N", "Y" mit Y

NBA Jam T.E.

Charakter	Beschreibung	Tastenkombination
Hugo	Charlotte Hornet-Maskottchen	"H", "G" mit Y, "O" mit A
Crunch	Minnesota Timber-Maskottchen	"C" mit A, "R" mit B, "N"
Gorilla	Phoenix Suns-Maskottchen	"G", "O" mit B, "R" mit B
Bill Clinton	US-Präsident	"C" mit A, "I", "C" mit B
Hillery Clinton	Seine Gattin	"H","C" mit B, Leerzeichen
Prince Charles	Dumbo, der fliegende Elefant	"R" mit B, "O" mit A, "Y"
Heavy D.	Dicker Rapper	"H" mit A, "V", "Y" mit B
Jazzy Jeff	Schmächtiger Rapper	"J" mit Y, "A" mit A, "Z" mit A
Fresh Prince	Prinz von Bel Air	"W" mit Y, "I" mit B, "L"
Frank Thomas	Chicago-Baseballspieler	"S" mit B, "O", "X" mit A
Cunningham	Philadelphia-Footballspieler	"P", "H" mit A, "I" mit Y
Mike D	Beastie Boys	"M" mit Y, "K", "D" mit Y
Adrock	Beastie Boys	"A", "D" mit Y, "R" mit B
MCA	Beastie Boys	"M" mit B, "C" mit B, "A"

Die folgenden Codes solltet Ihr mal im TONIGHT'S MATCH-UP-Screen ausprobieren; sie funktionieren auf dem SNES und dem MD.

Shot Percentage Display ..... ↑,↑,↓,↓, B
Quick Hands (Better Interception) ..... ←,←,←,←, A, →
Max Power ..... →, → , ←, →, B, B, →
Power Up GT ..... →,↑,↓,→,↓,↑
Power Up On Fire ..... ↓,→,→, B, A, ←
Power Up Turbo ..... B, B, B,A,↓,↓,↑,←
Power Up Offense ..... A, B, ↑, A, B, ↑,↓
Power Up Three Point Dunking ..... ↑,↓,←,→,←,↓,↑
Power Up Monster Dunks ..... ←,→, A, B, B, A
Power Up Durchsetzungsvermögen ..... ↓,→, A, B, A, →,↓
Power Up Speed ..... ↑,↑,↑,↑,←,←,←,←, B, A
Stumpe einen Gegner an und beide fallen ↑,↑,↑,↑,←,←,←,←, A, A
Stumpe einen Gegner und nur sein Mannschaftskollege fällt
..... ↑,↑,↑,↑,←,←,←,←, A, B
Teleport Pass ..... ↑,→,→,←, A, ↓,←,←,→, B
Hohe Würfe ..... ↑,↓,↑,↓,→,↑, A, A, A, A, ↓
Rutschiger Court ..... A, A, A, A, A, →,→,→,→,→

Die Codes gebt Ihr im Tonight's Match-Up-Screen ein

Shot Percentage

Stumpe einen Gegner und beide fallen um

MD MEGA DRIVE Story Of Thor MD MEGA DRIVE

Ancients neues Action-Adventure Story Of Thor ist gerade frisch in der Redaktion eingetrudelt. Mit 24 MBit sehr umfangreich birgt das Modul das eine oder andere kniffflige Puzzle. Deshalb haben wir für Euch das Game etwas genauer unter die Lupe genommen und präsentieren Euch in dieser und in der nächsten Mega Fun die Komplettlösung.

1. Bevor wir uns ins Abenteuer stürzen, möchten wir noch auf einige Fehler in der Anleitung hinweisen. Um den Rückwärtssalto auszuführen, reicht es, OBEN, UNTEN, OBEN zu drücken und dabei den B-Knopf zu halten. Beim großen Rundumschlag vollführt Ihr, ebenfalls bei gehaltener B-Taste, eine 360 Grad-Drehung auf dem Pad.

2. Erste Station: Das Fischerdorf; geht in den nördlichen Teil des Ortes, um den ersten Gegnern zu begegnen. Haltet Euch an den Anführer des Entführungskommandos, alle anderen Feinde geben bei dessem Ableben ebenfalls den Löffel ab.

3. Euer Meister teilt Euch mit, daß Ihr im heimischen Schloß nach dem Rechten sehen solltet. Die Truhe neben ihm beinhaltet Käse, der Eure Lebensenergie auffrischt. Betretet das Haus öfters und holt Euch auf diese Weise genügend Proviant für Eure Reise. Danach geht's westwärts zur Burg des Vaters.

4. Im Schloß angekommen, solltet Ihr Euch zunächst die Truhen zur Linken ansehen, bevor Ihr weiter nach rechts zum Vater geht.

5. Der König gibt Euch den Schlüss el zum Wasserschrein. Jetzt geht's durch das Dorf, und am südöstlichsten Punkt der Oberlandkarte findet Ihr den Eingang.

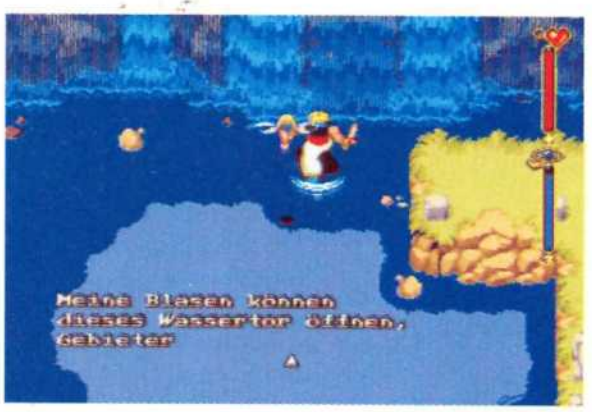
6. Der erste Dungeon sollte keine Probleme darstellen; einfach immer nach oben gehen, und Ihr trefft schließlich Endhoschi Nr. 1, die Krabbe. Ihr könnt sie nur treffen, wenn sie gerade ihr Maul öffnet, und dank des hoffentlich ausreichenden Proviants gehört sie bald der Vergangenheit an.

7. Danach geht's nach oben weiter. Die seltsame Tür läßt sich mit dem neu gewonnenen Amulett-Schuß öffnen. Hier findet Ihr nun den ersten der vier Geister, die Wasserfee Dytto.

8. Die nächste Station ist nun wieder die heimische Festung. Vorher solltet Ihr jedoch im ersten Bild westlich des Dorfes unter die Brücke krabbeln. Löscht dort mit der Hilfe von Dyttos Wasserblasen das Feuer und Ihr erhaltet den ersten Wasserstein; er erhöht die Effektivität dieses Zaubers.

Story Of Thor

1. Wieder im Schloß, berichtet Euch Euer Vater über einen weiteren Geist, der sich im Wasserfall nördlich des Dorfes befindet. Folgt dem Fluß nach Norden.



2. Dort benutzt Ihr das goldene Amulett. Dytto erscheint, und mit ihren Wasserblasen könnt Ihr den Eingang zum Labyrinth freilegen.

3. In den beiden Schatztruhen, die Ihr gleich zu Beginn dieses Levels auffindet, befindet sich u.a. ein weiterer Wassermagie-Stein.

4. Zwei Räume weiter findet Ihr in der Mitte einen Stein. Schiebt ihn auf den Schalter im oberen Teil des Bildes, und eine Wasserfontäne steigt auf. Zaubert nun Dytto hervor und löscht das Feuer vor der Tür.

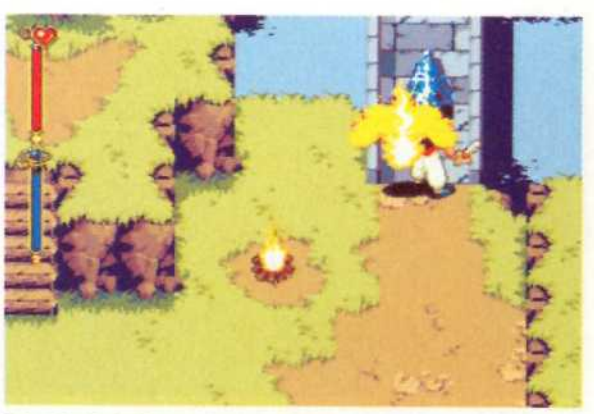
5. In der südwestlichen Ecke des nächsten Raumes findet Ihr den nächsten Wasserstein. Auch hier ist es wieder erforderlich einen Fels auf den Schalter zu rollen, um den Ausgang zu öffnen.

6. Lavahead, ist ein harter Brocken; vernichtet die Flammen immer so schnell wie möglich, denn der Obermotz taucht nur auf, wenn weniger als drei auf dem Bildschirm sind.

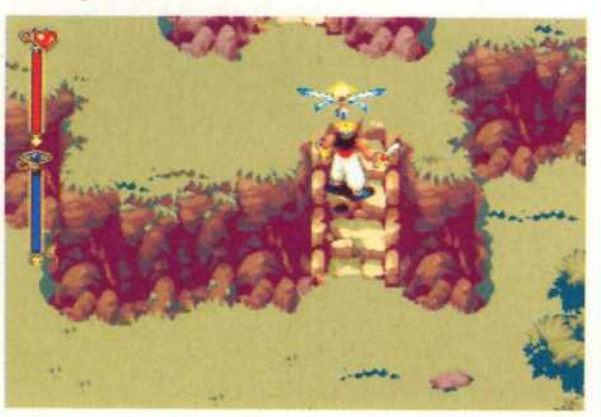
7. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, findet Ihr Efreet, den Feuergeist.

8. Geht südlich zur Brücke und kriecht unter ihr durch. Jetzt findet Ihr einen Stein, der von Eurem neuen Freund zu Kies gehauen wird. Darunter wartet ein Feuerjuwel.

9. Zurück zur Burg, in der Euch Euer Vater von campierenden Soldaten nahe des Fischerdorfes erzählt. Ihr müßt nun zu der Stelle, an der Ihr den Wasserschrein gefunden habt.



10. Holt Efreet aus dem Lagerfeuer, um einen weiteren Stein zu Schutt zu verarbeiten und weiter nördlich gehen zu können.



11. Dort laßt Ihr Dytto erscheinen und sie das Feuer südöstlich löschen. Jetzt könnt Ihr weiter nach Norden, um das Lager der Soldaten zu finden.

Story Of Thor

1. Auf dem Weg findet Ihr eine Steinmauer. Zertrümmert sie, und Ihr kommt in eine Bonusrunde, die Euch u.a. ein Feuerjuwel und ein Elixier (Lebensenergie) bringt.

2. Vernichtet Ihr die beiden Geschütze gleich im ersten Raum, so könnt Ihr das Wasserjuwel Nr. 4 Euer Eigen nennen.

3. Zwei Räume darüber findet Ihr einen Schalter, den Ihr zunächst nicht erreichen könnt, und eine Truhe mit einer Armbrust. Schießt mit ihr auf den Schalter, und der Weg nach oben öffnet sich.

4. Kurz vor dem Ausgang solltet Ihr jedoch dem dicken Hoschi den Rest geben, denn er hat den zweiten Feuerstein.

5. Achtet im nächsten Raum darauf, die beiden Truhen zu öffnen, bevor Ihr den Ritter mit dem Morgenstern niedermäht.

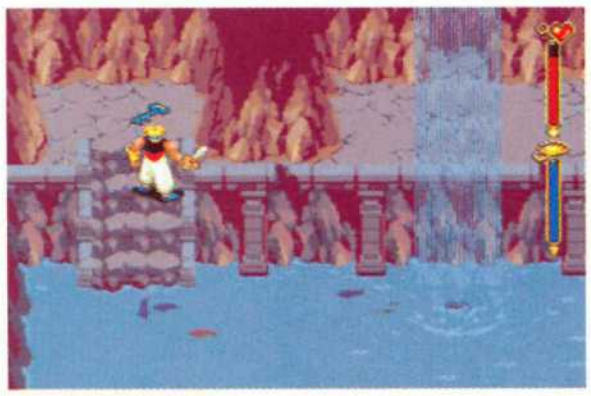
6. Auf dem Schiff betätigt Ihr nur den oberen der beiden Schalter, um die Steintüre am südlichen Ende des Bildes zu öffnen.

7. Am Ende des Decks begegnet Ihr dem Besitzer des Silbernen Amuletts zum ersten Mal. Er flieht nach Norden; folgt ihm.

8. Auf der Insel angekommen, findet Ihr eine Höhle, in deren erstem Raum sich drei Schalter befinden. Wenn Ihr den ersten und den dritten umlegt, tut sich ein Geheimgang auf, in dem Ihr je einen Wasser- und einen Feuer-Juwel findet.

9. Im nächsten Raum findet Ihr einen Stein, den Ihr mit Bomben wegsprengen müßt. Eine Bombe solltet Ihr auch auf den Schalter, der südlich eingeschlossen ist, werfen, denn Ihr erhaltet dafür einen saftigen Braten.

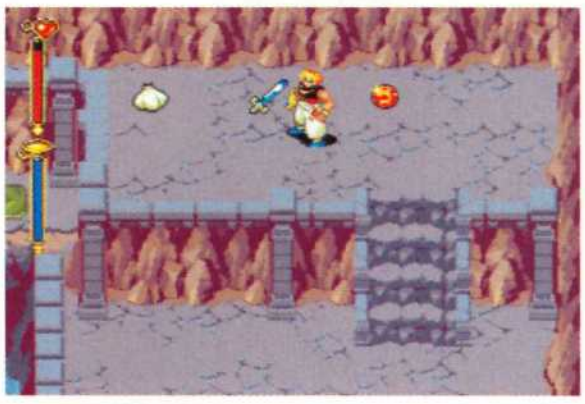
10. Im Raum mit der Feuerstelle solltet Ihr die Holzscheite mit einer Bombe entzünden, was Euch nicht nur eine Menge Ärger, sondern auch zwei wichtige Extras einbringt.



11. Weiter bis zu einem Raum mit einer roten Türe; westlich befindet sich eine Mauer, hinter der Ihr Euch eine sehr effektive Waffe aneignet. Springt hinter dem Wasserfall nach unten (eiserner Schlüssel).

12. Bei der eisernen Türe erwarten Euch zwei Hoschis und zwei Flammen, aber Ihr werdet auch Besitzer eines Wasser- und eines Feuerjuwels, einer Lampe und einer Flasche Wasser. Damit könnt Ihr Dytto bzw. Efreet jederzeit rufen, und wenn Ihr den linken Ausgang wählt, findet Ihr 30 Hyperbomben.

Story Of Thor



1. Nun durch die rote Türe: Betätigt den Schalter auf der darunter liegenden Plattform und ergattert aus den drei Truhen einen Feuerstein.

2. Die Steintür im nächsten Bild öffnet Ihr mit Efreet, den Ihr aus der ersten Fackel erscheinen und mit dessem Feuerspucker Ihr die zweite anzünden laßt.

3. Die Steinfratze hinterläßt ein Sonnenlichtamulett, das Eure Hit Points wieder auffrischt, wenn Ihr an der frischen Luft seid.

4. In der feindlichen Burg (weiter westlich auf der obersten Plattform rechts) nehmt Ihr im ersten Raum zunächst die rechte der beiden Türen, um noch ein paar Gegenstände extra mitzunehmen.

5. Geht in den Raum des Morgenstern--Ritters, besiegt ihn und öffnet die Türe westlich. Nehmt die zwei Schlüssel, dann zurück und durch die rechte Tür. Hier könnt Ihr zwei weitere Schlüssel finden.

6. Jetzt nach oben, bis Ihr die Treppe ins erste Untergeschoß findet. Haltet Euch östlich, bis zum Bild mit den sechs Schlangen. Hinter der goldenen Tür findet Ihr zwei Keys und einen Wasserstein.

7. Ins Freie, zu einem bislang unzugänglichen Teil der Burg. Dort findet Ihr im ersten Bild vier Magier. Sie hinterlassen den Schlüssel für die rote Türe, an der Ihr am Anfang vorbeigegangen seid.

8. Hinter der roten Türe müßt Ihr nach einer Treppe ins Untergeschoß suchen. Dort unten wird's recht heftig, doch wenn Ihr die Übersicht behaltet, ist die Festung geschafft.

9. Verlaßt die Burg Richtung Nordosten, bis Ihr unterschiedlich hohe Plattformen findet. Wenn Ihr auf der Obersten seid, soweit nach links wie möglich und springen.

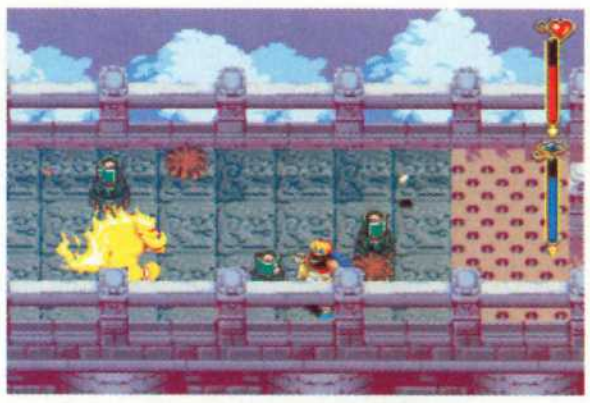
10. Wieder auf die oberste Ebene und nach Westen. Ihr findet eine feindliche Burg; am Eingang vorbei, ganz nach Osten und springen. Als Aufwandsentschädigung erhaltet Ihr einen Feuerstein.

11. Der erste Geschicklichkeitstest ist gleich die Hölle in Dosen. Versucht an den Gegnern vorbeizurennen und durchzuschlüpfen, wenn der Feuerspeier gerade Pause macht.

12. Bug! Stellt Euch exakt auf die vorletzte Stufe, und die gegnerischen Sprites können Euch nichts anhaben. Ihr dagegen könnt metzeln, bis Euer Dolch qualmt.

Story Of Thor

1. Laßt alles auf Euch zukommen (wörtlich gemeint). Wartet, bis alle Geschütze am vorderen Rand angelangt sind, und nehmt sie Euch dort vor. Der Weg nach Osten ist frei.



2. Im nächsten Bild müßt Ihr Efreet aus dem ersten Lagerfeuer hervorzaubern. Zündet nun alle weiteren Feuerplätze an, damit sich die Mauer am rechten Bildrand in Luft auflöst.

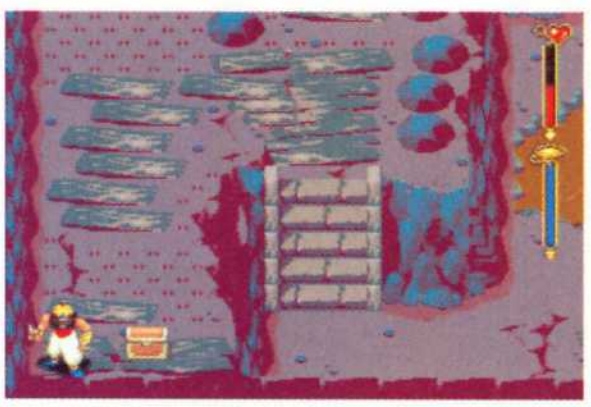
3. Die nächste Sequenz schafft Ihr am leichtesten, wenn Ihr alle Gegner einfach in die Nägel stumpt. Dort geben sie dann von selbst den Geist auf.

4. Werft eine Bombe so, daß sie auf dem ersten Schalter liegen bleibt, und stellt Euch auf den anderen; die Wand ist weg.

5. Der Hoschi mit dem silbernen Amulett wartet bereits auf Euch.

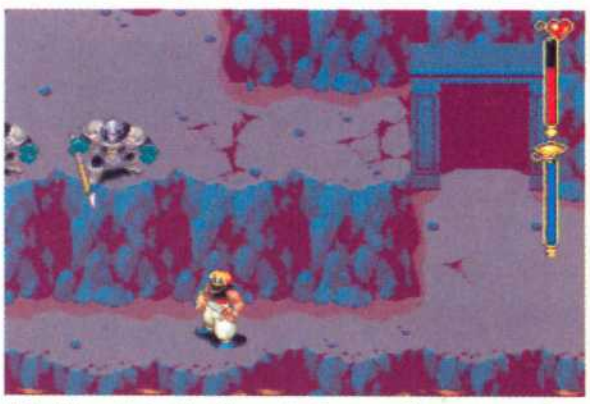
6. Schlagt mit dem Schwert auf das schlangenartige Teil ein, das ab und zu aus dem Maul kommt. Danach findet Ihr den Schlüssel der Zeit und des Raumes.

7. Draußen angekommen, springt Ihr auf den kleinen Felsvorsprung herunter und benutzt dort Euer neu ergattertes Item.

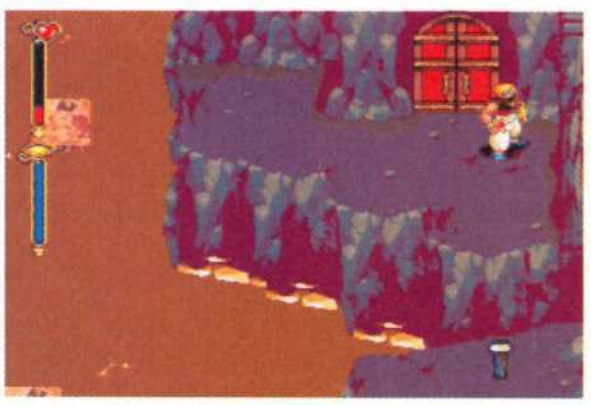


8. Weiter westlich findet Ihr die Höhle der Schatten. Im ersten Raum solltet Ihr die beiden Schatztruhen am linken Bildrand nicht vergessen.

9. Springt zunächst nach Westen in die Tiefe und holt dort den grünen Schlüssel. Wenn Ihr Euch damit wieder nach oben gewarpt habt, könnt Ihr wieder die direkte Route geradeaus wählen.



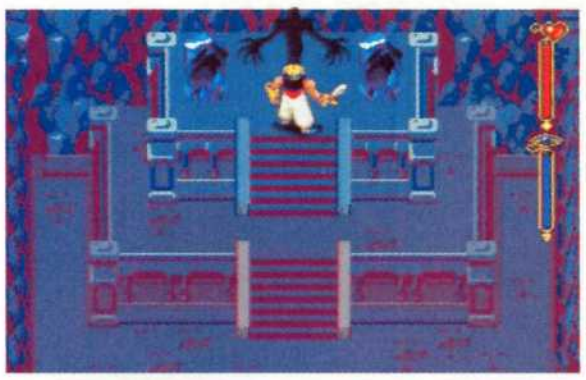
10. Vorsicht ist im nächsten Screen geboten. Laßt die Gegner nur einzeln herunterkommen und gebt ihnen dann den Rest. Nachdem alle platt sind, müßt Ihr noch mal an den Anfang des Bildes, um Euch per Warp den Schlüssel zu sichern.



11. Es folgt ein Geschicklichkeitspart á la Landstalker; hüpft vorsichtig auf die fahrenden Plattformen und gelangt so in den hinteren Teil des Raumes.

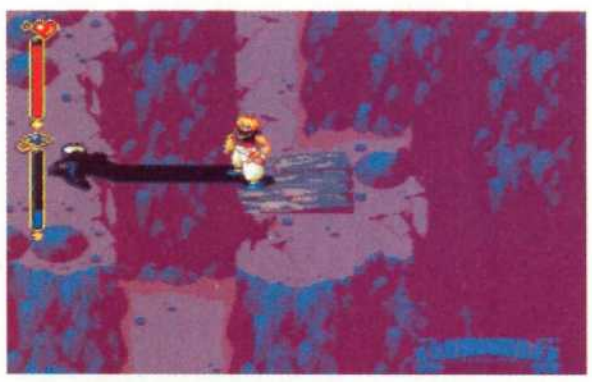
12. Laßt die Gegner nur einzeln herunterkommen und gebt ihnen dann den Rest. Nachdem alle platt sind, müßt Ihr noch mal an den Anfang des Bildes, um Euch per Warp den Schlüssel zu sichern.

Story Of Thor



1. Der Schattengeist stellt sich in Eure Dienste; mit seiner Hilfe könnt Ihr bislang unzugängliche Orte erreichen bzw. unerreichbare Extras erhaschen.

2. Beim Rückweg braucht Ihr ihn gleich; im Raum mit den schwebenden Plattformen könnt Ihr eine bequeme Abkürzung am rechten Bildschirmrand nehmen. Anschließend findet Ihr ein Feuerjuwel.



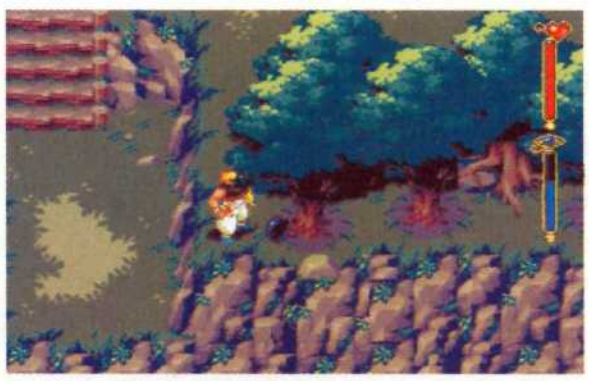
3. Geht zurück in den Raum, in dem Ihr nach unten springen müßt, wählt wieder die linke Route, laßt Euch vom Schatten am Pfosten nach links ziehen und krabbelt durch den Ausgang ins Freie.

4. Den ersten Schattenjuwel erhaltet Ihr, wenn Ihr von der Brücke aus Anlauf nehmt und hinüberspringt.

5. Geht und hüpft weiter westlich, und holt Euch beim alten Mann den Psychoring ab, mit dem sich magische Energie auch in Höhlen wieder auflädt.

6. Warpt Euch zum Strand und benutzt Schatten (holt ihn aus dem Morgenstern-Hoschi raus), um an das Schattenjuwel zu kommen. Weiter geht's nach Osten zur Burg des Vaters.

7. Geht in Richtung Süden zum Haus am Hafen, und Ihr erhaltet den Hinweis auf Eure nächste Station. In einem Dungeon im Nordosten des Waldes ist der Pflanzengeist zu finden.



8. Mit Hilfe von Schatten kommt Ihr kurz vor dem Eingang der Höhle zum dritten Nachtstein.

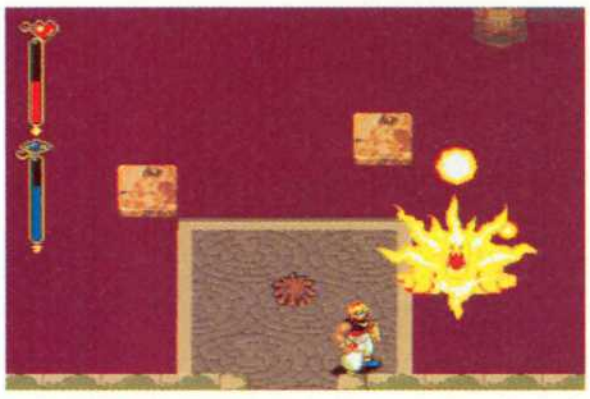
9. Macht die Drachen im 1. Raum fertig; die linke Türe öffnet sich. Öffnet die Truhen in der Mitte der Wagen und entfacht alle Fackeln im Dungeon entweder mit Efreet oder mit Bomben; der Obermotz erscheint.

10. Geht wieder zurück und durch die rechte Tür. Weiter oben findet Ihr einen Stein, der sich mit Bomben beseitigen läßt. Holt Schatten aus dem rechten Nebenraum und krallt Euch mit seiner Hilfe den Schlüssel am linken Bildschirmrand.

11. Weiter geht's nach Osten, dann nach Norden. Betätigt dort den Schalter, und zwei Truhen fallen herunter, die Ihr aber erst später erreichen könnt.

12. Jetzt in das Bild, aus dem Ihr gekommen seid, und nach Norden. Geht dort weiter bis zu dem Raum mit den schwebenden Plattformen. Macht zunächst einen Abstecher nach Osten und nehmt das vierte Schattenjuwel mit.

Story Of Thor



1. Im Plattform-Bild holt Ihr Efreet aus dem Feuer im Vorraum und zündet die Feuerstellen an. Macht nun vier Gegner platt und benutzt die offene Türe nordöstlich. Schließt mit dem goldenen Schlüssel die linke Türe auf und holt den Blauen.

2. Jetzt wieder in den linken Flügel der Höhle, bis in den Raum der rollenden Steine; dort holt Ihr Euch den Feuergeist und beseitigt den Stein am linken Bildschirmrand.

3. Besiegt dort die herzähnlichen Monster und werdet Besitzer des roten Schlüssels. Danach tropft Wasser von der Decke, aus dem Ihr Dytto entstehen lassen könnt. Frischt jetzt Eure Energie auf und löscht die Feuer im Nebenraum.

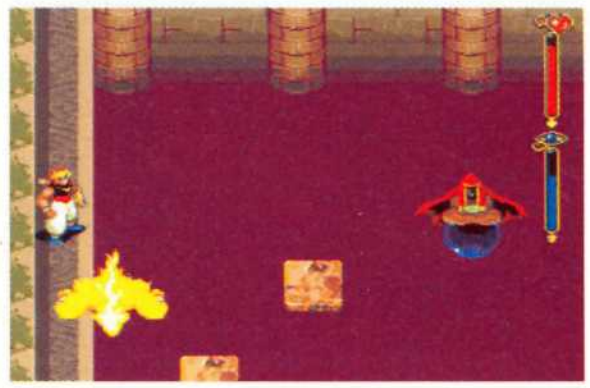
4. Im nächsten Screen müssen alle Gegner besiegt werden. Geht durch die Türe, tretet auf den Schalter, und zurück in den letzten Raum, in dem sich jetzt ein Gang aufgetan hat. Holt den Schlüssel und zündet die Wandfackel an; eine weitere Passage öffnet sich.

5. Dort verläuft alles wie gehabt: Werft eine Bombe auf den Schalter, stellt Euch auf den anderen und ein weiteres Feuerjuwel ist Euer.

6. Weiter nach Norden (immer noch linker Flügel); im nächsten Bild schiebt Ihr die Kugel auf den Schalter und holt Euch per Warp das fünfte Schattenjuwel.

7. Jetzt hat sich im rechten Dungeon-Teil eine Steintüre geöffnet; dort geht's weiter.

8. Holt Euch jetzt den roten Schlüssel No. 3 und tretet Steini ein zweites Mal gegenüber; dann ab durch die Mitte.



9. Stellt Euch an den Rand und feuert mit der Armbrust auf den Endgegner. Wenn sein Kumpel kommt, wechselt Ihr schnell auf den Dolch und gebt ihm den Rest.

10. Dank Bogen, dem Allesfresser, verfügt Ihr nun über Pflanzenmagie.

11. Holt nun Schatten und geht mit ihm in den ersten Dungeon, den Wasserschrein. Im dritten Bild am linken Rand ergattert Ihr ein weiteres Nachtjuwel.

12. Zurück zur heimischen Burg; im Haus unten am Hafen stellt Ihr die Bißfestigkeit Eures neuen Kameraden Bogen am Schloß-Gittertor auf die Probe. (Holger)

Fortsetzung folgt...

Road Rash 3

MEGA DRIVE

Passwörter / Versteckstes Motorrad

In jedem Level steht Euch ein Startkapital von 100.000$ zur Verfügung.

Level 1:0 ..... 2E5100N
Level 2:0 ..... 2E52000
Level 3:0 ..... 2E5300P
Level 4:0 ..... 2E5400Q
Level 5:0 ..... 2E5500R

Die folgenden Codes solltet Ihr mit einem, an Port 2 angeschlossenen Controller im Titelbild eingeben (zur Bestätigung hört Ihr ein Geräusch):
C, ←, ↑, B: Level 2 (2.200$) - Baseballschläger, Kette, Nunchakos
→, A, ↓: Level 3 (3.300$) - Baseballschläger, Kette, Brecheisen
A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A: Level 3 (20.000$) - Alle Waffen, DMG 1000-Maschine
B, ←, ↑, →: Level 3 (3.300$) - Baseballschläger, Kette, Schraubenschlüssel, Wildthing-Maschine (aus Road Rash II).

Unirally

SUPER NINTENDO

Anti-Sega-Propaganda

Gebt Ihr als Namen bei Uniracers, der US-Version von Unirally, entweder **SONIC** oder **SEGA** ein, meldet Euch das Modul, daß diese Namen NOT COOL ENOUGH für das Game seien.

Demon's Crest

SUPER NINTENDO

Ultimate Gargoyle

Gebt als Passwort **QFFF KNRR DDLR XGTO** ein; nun könnt Ihr Euch in den ULTIMATE GARGOYLE verwandeln, der die Stärken aller Gargoyles in sich vereint.

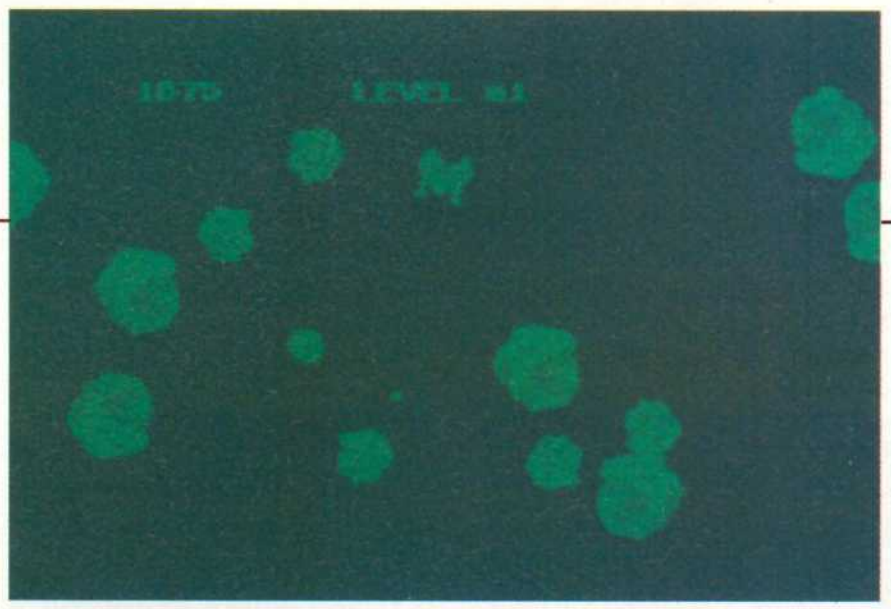
Red Zone

MEGA DRIVE

Level Select/Unverwundbarkeit/Asteroids

Wenn Ihr als Passwort **ABCACACBCAC** eingebt, könnt Ihr Euch an dem Coin-op Oldie Asteroids versuchen.
Wesentlich interessanter ist dagegen schon die Levelanwahl, die Euch gleichzeitig Unverwundbarkeit spendiert:

Mission 1 ..... BAABAACBCBA
Mission 2 ..... ABBBABACBBC
Mission 3 ..... BAABAACBCAA
Mission 4 ..... ABBBABACBAC
Mission 5 ..... BAACAABAACA
Mission 6 ..... ABBCAACACCC
Mission 7 ..... BAACAABAABA
Mission 8 ..... ABBCAACACBC



Klassisches Coin-op Gameplay: Sprengt mit Eurem Gleiter Asteroiden in immer kleinere Bruchstücke

SN SUPER NINTENDO — Jurassic Park 2

Unendlich Continues

Von Sascha Ahrbecker aus Uthlede stammt dieser Cheat zu Oceans ultraschwerem Jurassic Park 2:
Drückt im Missionsauswahl-Bildschirm
L, L, L, R, R, R, L,
L, R, R, L, R, L, L,
R, R, L, L, L, R, R, R
und Ihr könnt von nun an nach einem Lebensverlust in derselben Mission wieder einsteigen.

JAG JAGUAR — Bubsy In: Fractured Furry Tails

Level Select

Passwörter

Level 02	**392652**
Level 03	**458227**
Level 04	**958936**
Level 05	**739294**
Level 06	**184792**
Level 07	**812615**
Level 08	**781367**
Level 09	**126712**
Level 10	**236721**
Level 11	**673167**
Level 12	**792323**
Level 13	**672328**
Level 14	**782389**
Level 15	**672345**

MD MEGA DRIVE — Mickey Mania

Level Select

Es gibt auch bei der MD-Varriante von Travelers Tales' Jump' n Run eine Levelanwahl.
Geht ins Sound Test-Menü und gebt dort als MUSIC **CONTINUE**, als FX **APPEAR** und als SPEECH **THINK** ein. Plaziert nun den Cursor auf **EXIT** und drückt ca. 10 Sekunden **LINKS**. Ein Ton bestätigt nun die korrekte Eingabe. Startet jetzt das Game ganz normal, und eine Levelanwahl tut sich auf.

MD MEGA DRIVE — Streets Of Rage 3

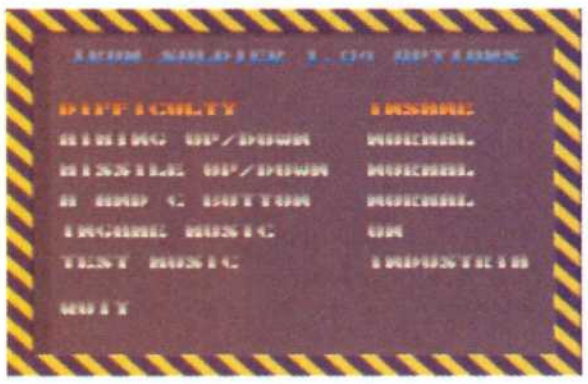
Secret Characters

Zwei versteckte Figuren gibt es in Segas Prügelorgie.
Zum einen wäre da das Känguruh Roo, das Ihr anwählen könnt, indem Ihr im Titelscreen ↑ und **B** gedrückt haltet, und das Spiel startet.
Der zweite Hoschi ist der Endgegner Shiva. Besiegt ihn im ersten Level und haltet danach sofort die **B-Taste** gedrückt. Laßt Ihr sie erst in der zweiten Stage wieder los, könnt Ihr Shiva beim nächsten Continue anwählen.
Für diesen Tip bedanken wir uns bei Christian Schlager aus Untersulmetingen.

JAG JAGUAR — Iron Soldier

Kunterbunt

Ein besonders knackiger Schwierigkeitsgrad (INSANE) erwartet Euch, wenn Ihr im Options-Screen **OPTION** und dann die Tastenkombination **6, 8, 2, 4** eingebt.
Um an unendlich Munition zu gelangen, solltet Ihr **2, 7, 2, 8, 3, 7** eintippen. Zur Bestätigung blitzt der Bildschirm jeweils kurz auf.
PAUSE während des laufenden Spieles, sowie **1** oder **3**, und Ihr könnt Euren Mech Animationsphase um Animationsphase verfolgen.



MCD MEGA CD

Sonic

Level Select/Zusätzliche Bilder

Von Jens Weber aus Ettlingen stammt diese versteckte Levelanwahl zu Sonic für das MCD.
Drückt im Startbildschirm ↑, ↓, ←, ←, → und **B**. Zur Bestätigung ertönt ein Sound.
Jens hat sogar noch ein weiteres witziges Detail herausgefunden:
Gebt ebenfalls im Startscreen ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, **A** ein. Nun kommt Ihr in ein Soundmenü.
Stellt die Werte FM, PCM und DA wie folgt ein, um Euch einige Bilder von Sonic anzusehen, die die Entwickler auf der CD versteckt haben:

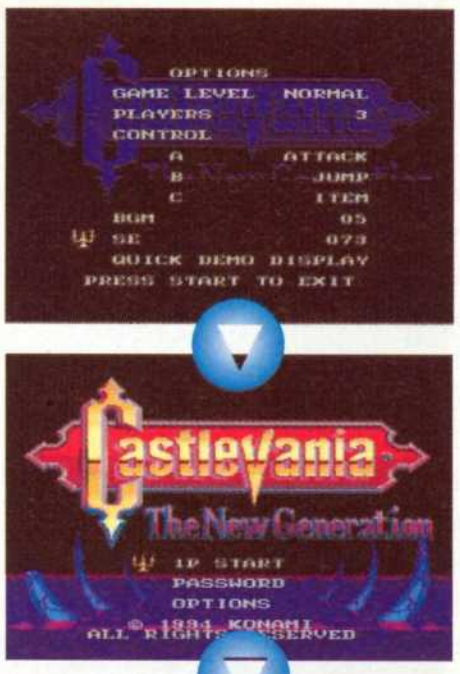
42, 04, 21
42, 03, 01
44, 11, 09
46, 12, 25
07, 07, 07
40, 12, 11

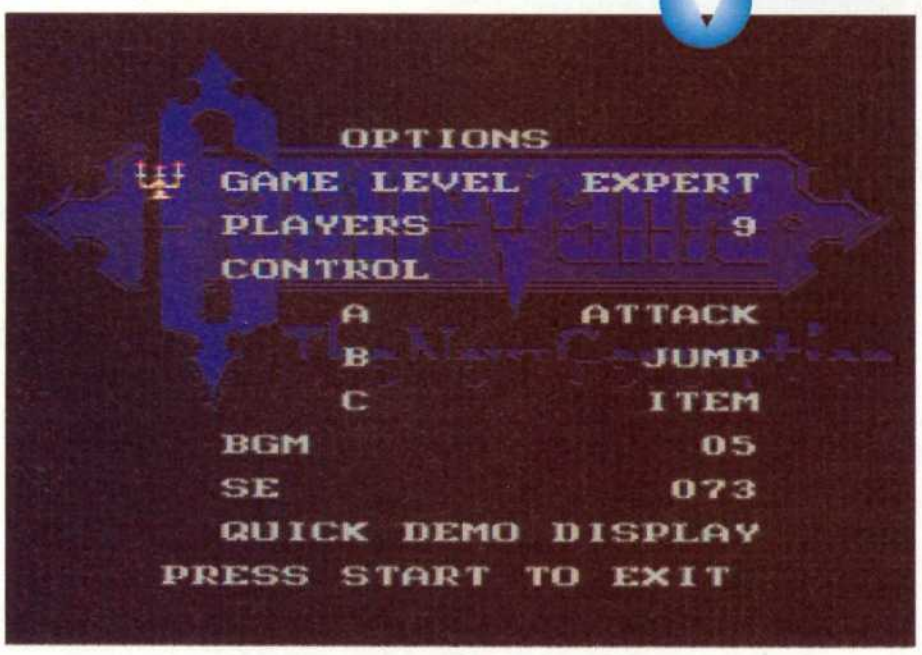
MD MEGA DRIVE

Castlevania

Neun Leben/Expert Mode

Zuerst gebt Ihr im Optionsmenü als Musik **05** und als Soundeffekt **73** ein.
Nun verlaßt Ihr das Menü und wartet auf das PRESS START-Bild.
Drückt **START** und gebt im Hauptmenü den Standard Konami-Cheat ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B, A** ein.
Nun könnt Ihr neun Leben und den Schwierigkeitsgrad EXPERT einstellen. Auch dieser Cheat stammt von Christian Schlager aus Untersulmetingen.





JAG JAGUAR

Zool 2

Kunterbunt

Folgende Cheats solltet Ihr mal im Options-Bildschirm ausprobieren:

Bonusrunde	**3, 1, 8, 6, 7**
Unendlich Energie	**1, 1, 2, 7, 5**
99 Leben	**3, 1, 9, 6, 5**
Bulberry Hill	**7, 7, 7, 4, 9**
Tooting Common	**8, 8, 5, 6, 3**
Snaking Pass	**3, 3, 6, 6, 6**
Mount Ices	**1, 1, 9, 6, 8**
Mental Blockage	**9, 1, 2, 6, 6**

MD MEGA DRIVE

WWF Raw

Superschlag

Von Markus Kleinhemmen aus Rheda-Wiedenbruck stammt der folgende Trick zu Acclaims Mega Wrestling-Modul.
Nachdem das Sega-Logo verschwunden ist und eine weiße Schrift erscheint, haltet die **START-Taste** gedrückt und drückt anschließend ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.
Zur Bestätigung leuchtet der Bildschirm rot auf. Jetzt könnt Ihr Eurem Gegner mit nur drei Schlägen seine gesame Energie abziehen.

SAT SATURN — Virtua Fighter

Stage Select

Der erste Tip von einer Leserin, und dann gleich zu einem Saturn-Game, da staunte die Redaktion nicht schlecht. Tanja Baumann aus Bochum hat ein verstecktes Menü im VS MODE gefunden.
Wenn der Sieger eines Matches feststeht und WINNER eingeblendet wird, drückt Ihr die Tasten **L** und **R**, und haltet sie gedrückt.
Nun könnt Ihr Euch die Fighter, die jetzt andere Farben haben, und die Stage auswählen.

JAG JAGUAR — Kasumi Ninja

Kunterbunt

Death Moves (in Richtung zum Gegner ausführen, jeweils die **C**-Taste gedrückt halten)

Thundra	→, ↑, ↗ - dreimal aus Distanz
Angus	→, ←, ↓ - nahe am Gegner
Pakawa	→, ↘, ↓, ↙, ← - zweimal
Chagi	←, →, ←, →, ↓, ↘ halten + **A**
Alaric	←, →, ←, →, ↓, ↘ halten + **B**
Senzo	↑, ↓
Habaki	↓, ↘, →, ↗, ↑
Danja	←, ↑, ↖

Dreimal gleiche Figur auswählen
Wählt im Options-Screen CHANGE CODE an und gebt einen Lockout Code ein. Haltet nun **A** und **C** auf Pad No. 2 gedrückt und tippt auf dem ersten Joypad **6, 2, 1, 5, 4, 4** ein.

3DO PANASONIC 3DO — Need For Speed

Kunterbunt

Bild des Fahrerteams
Wartet, bis die Credits erscheinen, und drückt die R-Taste auf dem ersten Pad

Armaturenbrett ausblenden
Drückt während der IN-CAR CAM-Ansicht während des laufenden Rennens ↑, **A, L** auf dem zweiten Pad, um das Armaturenbrett auszublenden (Tachometer und Rückspiegel befinden sich weiterhin auf dem Screen).
Wenn Ihr den Cheat ein weiteres mal eingebt, verschwindet der Rückspiegel, anschließend der Tachometer, schließlich kommt Ihr wieder zur Cockpit-Ansicht.

Vespafahrer
Spielt mindestens 10 Sekunden lang, geht in den INSTANT REPLAY-Modus und spult bis zum Anfang des Replay Buffers. Drückt **R,** ↓ und **B** gleichzeitig (auf dem zweiten Pad), und wählt QUIT RACE an. Jetzt könnt Ihr ein Rennen gegen einen Vespafahrer bestreiten.

Spiegelglatte Fahrbahn
Spielt mindestens 10 Sekunden lang, geht in den INSTANT REPLAY-Modus und spult bis zum Anfang des Replay Buffers. Drückt **B** auf dem ersten Pad, sowie **STOP, START** und **C** gleichzeitig auf Pad No. 2. Als Bestätigung erscheint CAR CRASHED auf dem Screen. Geht auf QUIT RACE und wählt die ALPINE-Strecke an.
Wenn Ihr es bis zum dritten Segment schafft, erwartet Euch schwarzes Eis.

Bessere Beschleunigung
Startet das Spiel und drückt sofort **L, R,** ↑ auf dem zweiten Pad, sowie **L, R, A, C** auf Pad No. 3. Als Bestätigung erscheint CAR CRASHED auf dem Screen. Beendet das Rennen. Nun beschleunigen die schnelleren Kutschen 20% besser, die Langsameren 30%.

Überschlag
Startet das Spiel, und haltet während der Zwischenbilder beim Laden **L, R,** ← auf dem ersten Pad gedrückt. Wählt die Option QUIT GAME an. Wiederholt das Ganze mit der Tastenkombination **L, R,** ↑, nochmal mit **L, R,** →, und schließlich mit **L, R,** ↓. Während eines laufenden Rennens überschlagen sich nun per **X**-Taste (E-BRAKE) alle anderen Autos in Sichtweite.

Dreierlei
Dumm und dümmer

Da ich Deinen Namen nicht weiß, spar' ich mir die Anrede. Warum willst Du ihn uns denn nicht verraten? Ich kann mir zwar vorstellen, daß Dir der Job peinlich ist (ich würde auch lieber in einer Großstadt die Kanäle reinigen), aber was soll's. Nicht jeder, der zu blöd für die Klapsmühle war, wird gleich zum Gullischrubber. Ich hoffe, diese Worte muntern Dich etwas auf und bringen Licht in Deine Zelle. Aber nun - meine Fragen:
1. Ich habe herausgefunden, daß man das SNES hervorragend als Snowboard benutzen kann. Erlischt dabei die Garantie auf das Gerät? Zahlt Nintendo Schmerzensgeld im Falle eines Unfalles?
2. Besonders gefreut haben mich in der Fun Mail die Tips und Tricks zu Mörtel Komplott. Sie klappen wunderbar, bis auf den finalen Fish. Dazu fehlen mir noch die Zutaten für das Dynamit. Du wolltest diese doch in einer der nächsten Ausgaben abdrucken. Was ist nun damit?
3. Ich habe gehört, daß "Gesichter des Todes" als Videospiel erscheint. Kommt es für das SNES? Wenn ja, wann? Wieviel wird es kosten?
Okay, das war es erst einmal von mir. Ich hoffe, die Fragen sind auf Dein schwaches geistiges Niveau zugeschnitten. Bitte erwähne meinen Namen nicht, falls Du diesen Brief abdruckst. Ich würde sonst meine Freunde und meinen geliebten Job verlieren, wenn jemand erfährt, daß ich mit Dir in Kontakt getreten bin. Dafür hast Du sicher Verständnis.
Name und Adresse sind der Red. bekannt

Sicher habe ich dafür Verständnis. Ich würde mich auch nur höchst ungern mit Leuten wie Dir in Verbindung bringen lassen. Womit übrigens die Geheimniskrämerei um meinen Namen zum x-ten Mal erklärt worden wäre. Da ich gerade nichts besseres zu tun habe und Uwe neben mir steht und drohend blickt, beantworte ich sogar Deine Fragen.
1. Offensichtlich scheinst Du nicht gerade groß zu sein, wenn Deine putzigen, kleinen Füßlein auf das SNES passen und es unter Deinem Gewicht nicht zerbricht. Ich habe mich einmal (versehentlich... ehrlich!) auf ein SNES gestellt. Einige Teile davon stecken heute noch in der Wand, verschiedene Einzelteile wurden nie wieder gesehen. Daß die NASA merkwürdige Plastikteile im Orbit gesichtet hat, ist nur ein dummes Gerücht, welches mit meinem kleinen Mißgeschick nichts zu tun hat. Aber zurück zum Thema. Natürlich erlischt die Garantie, wenn sich Winzlinge wie Du auf ein SNES stellen - noch dazu im Schnee! Wie hat ein Zwerg wie Du eigentlich das Ding so weit hoch schleppen können? Schmerzensgeld kannst Du Dir auch abschminken, da "Big N" bestimmt nicht zahlen wird, wenn sich pappnasige Zwerge dumm anstellen und mit einem (unsachgemäß benutzten!) SNES unter den putzigen, kleinen Füßchen auf die Schnauze fallen. Liebe Kinder: Wenn Ihr diese Zeilen lest, versucht das bitte nicht. Ist mächtig gefährlich. Tut weh.
2. Den finalen Megafish wollte ich eigentlich in dieser Ausgabe bringen. Allerdings wurde mir davon abgeraten, wenn ich nicht den Rest meines Lebens (was unter diesen Umständen allerdings nicht lange sein würde) in einer Zelle verbringen möchte. Zwar würde sich an meinem Leben dadurch nicht viel ändern, und auch der Zusammenhang ist mir unklar, doch als Uwe noch mit Prügeln und dem Sperren meines Gehaltsschecks drohte, nahm ich mit verwunderten Kulleraugen davon Abstand. Sorry.
3. "GDT" wird als erstes für den Gameboy erscheinen (wegen Deiner Körpergröße würde ich Dir eh zu diesem Gerät raten) - die Titelmusik wird momentan gerade von Heino komponiert - die Todesschreie, welche digitalisiert werden, röhrt gerade Hänschen Moser ins Mikro, der extra dafür wieder ausgegraben wurde. Sobald mir mehr über dieses Projekt zu Ohren kommt, werde ich Dich natürlich auf dem Laufenden halten.

Allerlei
James Pond IV

Hier ist noch einmal James Pond IV, und ich möchte einige Dinge, die in der Mega Fun 4/95 behauptet wurden, richtigstellen:
1. CIA bedeutet keineswegs "Christliche Institution Auerbach", sondern "Collection Of Ididic Agents", und darauf legen wir größten Wert!
2. Du glaubst doch nicht wirklich, daß ich das Porto für den Brief selbst bezahlt habe, oder? Diese Briefmarke habe ich natürlich einer armen, alten Witwe aus der Handtasche geklaut, wie es sich gehört.
3. Wie kannst Du es wagen an meiner Intelligenz zu zweifeln (die Rechtschreibfehler mal außer acht gelassen)? Zu Deiner Information: Beim Mega Fun Psycho-Test hatte ich glatte zwanzig Punkte (die letzte Frage war aber auch unfair).
So, das war es für diesmal - nur noch eine Frage: Was für ein Alibi hast Du wegen Schlulfs Tod und dem Verschwinden seiner Leiche? Auf Eure Mitarbeit hofft weiterhin:
James Pond IV
P.S. Ach, übrigens: Wenn Du glaubst Jeanette wäre gut, dann solltest Du einmal Patricia versuchen!

1. "Ididic agents"??? Das sollte doch wohl "Idiotic agents" heißen, oder?
2. Eigentlich kann ich es mir nicht vorstellen, daß Du selbständig in der Lage gewesen sein sollst, eine arme, alte Witwe zu finden, sie zu beklauen und danach wieder heim zu finden. Wahrscheinlich wurde Dir die Marke von mitleidigen Passanten geschenkt (zusammen mit ein paar Bananen) und das Mütterchen brachte Dich nach Hause. Gib es doch zu!
3. Es waren weniger die Rechtschreibfehler (46!) die mir bös zu denken gaben, sondern der Inhalt von Deinem... hmm... nennen wir es einmal Brief. Wie kommst Du auf das schmale Brett, daß Schlulf tot ist? Es hat noch nie sonderlich gut gerochen, aber soo schlimm ist es doch nun auch wieder nicht.
P.S. Ich habe Patricia versucht, fand aber (natürlich rein geschmacklich) Jeanette besser. Zudem ist (war?) Patricia ein wenig zäh, was ich nicht so schätze. Was schreib' ich da eigentlich?

Und vorbei
Gerüchteküche

Na, Du kleiner Unbekannter, kleines Unbekanntes! Das war wohl ein harter Schlag für Dich, Deine einstig so gehobene Stellung als Briefmarkenbefeuchter aufgeben zu müssen, um von nun an nur noch Briefe von geistig Labilen zu beantworten. Hättest Dich eben nicht gegen die 100 Stunden Woche wehren und nicht so einen Aufstand machen sollen, wenn Dein Talent als Fußmatte oder Aschenbecher gefragt war. Jetzt noch ein paar Fragen, damit Du wenigstens ein bißchen gefordert wirst:
1. Stimmt es, daß die PC-Besitzer eine Revolte gegen alle Konsolen planen?
2. Ist es wahr, daß man, wenn die Ridge Racer CD rückwärts laufen läßt, man mit einem satanischen Fluch belegt wird?
3. Könnte das Erdbeben, das beinahe den Nintendo-Konzern gespalten hätte, eine, von Sega geplante Aktion gewesen sein?
So, ich hoffe, daß ich hiermit Deinen Arbeitsplatz (oder wie immer Du es bezeichnen würdest) gesichert habe. Vielleicht ist ja eine kleine Anerkennung drin - mir würde schon ein klitzekleines Ultra 64 genügen. Bis zur nächsten Krise:
Captain Konsul

Bitte - ich möchte heute nicht über meinen Job reden. Die vielen Tränen sind auch gar nicht gut für die Tastatur. Lenken wir mich lieber mit Deinen Fragen ab:
1. Nein, das stimmt natürlich nicht. Das hochnäsige Gesindel hat die Konsolen noch nicht einmal bemerkt.
2. Nein, das stimmt natürlich nicht. Wenn man die CD rückwärts laufen läßt, hört man zwar satanische Flüche, allerdings stammen sie von der armen, mißhandelten Konsole.
3. Nein, das stimmt natürlich nicht. Dieses Erdbeben ist ein Beweis für die Existenz Gottes. Allerdings wundert es mich, daß er ein Sega hat.

Mitleid
Schreib mal wieder

Für alle Leser mit Mitleid, aber schwachem Gedächtnis hier wieder einmal die Adresse, an der Ihr Eure geistigen Ergüsse, Anregungen, Beleidigungen und, wenn es sein muß, auch geistreiche Bemerkungen ablassen könnt:

Redaktion Mega Fun
Fun Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Kunterbunt

Game Boy und Neo Geo

Euer Magazin ist echt stark. Besonders gut finde ich immer die Specials (z.B. PS-X oder SAT) und daß Ihr so viele Systeme im Heft habt. Trotzdem vermisse ich einige "Zukunftsmaschinen", besonders das NG oder das NG CD, womit ich auch gleich bei meiner ersten Frage wäre:
1. Warum habt Ihr kein NG in Eurem Heft?
2. Warum gibt es für das NG kein Total Moral II oder Street Fighter 2?
3. Wo liegen die Unterschiede zwischen Action Replay Pro Mark 1 und 2?
4. Warum werden die Game Boy-Reviews und -Previews immer kleiner?
OK, das war's soweit von mir!
Stefan Radke, Sagard

1. Aus vertriebstechnischen Gründen können wir der Mega Fun leider kein NG beilegen. Wenn Du dagegen Reviews meinst, liegst Du bei uns goldrichtig. Wir stellen jeden neuen NG-Titel vor. Beispiele gefällig? Puzzle Bobble (Mega Fun 3/95), Panic Bomber, Galaxy Fight (Mega Fun 4/95) oder in dieser Ausgabe Super Sidekicks 3 und Double Dragon. Angesichts der gewaltigen Flut an Leserzuschriften zu unserem NG-Gewinnspiel wird sich daran in absehbarer Zeit nichts ändern.
2. SNK konnte bis jetzt noch nichtCapcom als Lizenznehmer an Land ziehen, was angesichts der eigenen Prügelspiel-Erfahrung aber auch gar nicht nötig ist.
3. Mk 2 wurde etwas überarbeitet, d.h. es ermöglicht deutlich aufwendigere Cheats als nur unendlich Leben oder unendlich Energie. Bestes Beispiel ist Nintendos Donkey Kong Country. Zudem funktionieren mit dem neuen Schummelmodul weitaus mehr Import-Titel auf PAL-Geräten als bisher.
4. Zur Vorweihnachtszeit mußten wir GB-Reviews leider etwas kleiner halten, da sehr viel mehr 16-Bit Titel auf den Markt kamen. Die SNES- und MD-Leser sind nun mal in der Mehrheit, was wir natürlich berücksichtigen müssen. Der Super Game Boy und die farbigen Game Boys bringen allerdings wieder etwas frischen Wind in die Handheld-Szene. Dieser Tatsache tragen wir mit Ein-Seiten-Reviews zu guten Titeln, wie bspw. Mega Man III oder Super BC Kid 2 (vgl. Mega Fun 4/95) Rechnung.

Referenzen

Neo Fun

Als erstes mal ein Kommentar zu dem Geschöpf mit dem klassischen Namen "ohne Absender" (Anm. der Red.: Der Gute hat sich gemeldet, heißt Rene' Rapold, kommt aus Trögern in Österreich und wird jetzt mächtig stolz sein, oder?). Kleiner Sega-Freak oder wie? Wie kann man behaupten, daß Virtua Racing besser als Super Mario Kart ist. Doch jetzt zu meinen Fragen:
1. Warum ist Samurai Shodown 2 bei Euch nicht Beat'em Up-Referenz. Ich habe es selbst und finde es um Längen besser als alle anderen Prügelspiele. Street Fighter 2 Turbo finde ich total bekloppt, Toh Shin Den wäre da schon besser.
2. Warum ist Starwing eigentlich Shoot'em Up-Referenz, da sind doch Last Resort, Viewpoint (NG) und auch Parodius Deluxe (PS-X) weitaus besser, oder nicht?
3. Ach ja, bevor ich es vergesse, Euer Blatt ist ganz in Ordnung, Ihr solltet allerdings Rollenspiele mit reinnehemen. Der Scene-Teil ist hervorragend, etwas mehr könnte nicht schaden.
4. Druckt Ihr alle Kleinanzeigen ab, die Ihr bekommt, weil es komischerweise jeden Monat etwa gleich viele sind?
5. Ist es sicher, daß die PlayStation am 1. September bei uns in Deutschland zu einem Preis zwischen 600 DM und 800DM erscheinen wird? Und wann erscheint das Ultra 64 und zu welchem Preis?
6. Zuguterletzt hätte ich noch etwas an die Leser zu richten, die sich immer über die Werbung in Eurem Blatt aufregen. Seid doch froh, daß Ihr eine Auswahl an Händlern habt, bei denen Ihr Eure Spiele billiger und schneller bekommen könnt. Also, mich stört die Werbung überhaupt nicht.
Shadow, Dresden

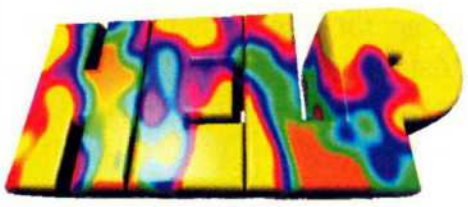
1. Zweifellos stellt das NG derzeit für Beat'em Up-Fans das Nonplusultra dar. Auf keiner anderen Konsole ist die Auswahl an Prügelspielen derart breitgefächert, wenn auch andere Genres deutlich zu kurz kommen. In Sachen Spielbarkeit gefällt uns Capcoms Street Fighter-Serie, insbesondere die neueste Inkarnation Super Street Fighter 2 Turbo (3DO), noch eine Ecke besser. Mit King Of Fighters '95 und Fatal Fury 3 sind jedoch zwei durchaus vielversprechende NG-Konkurrenten angekündigt.
2. Starwing gefällt uns langfristig gesehen einfach besser, Last Resort und Viewpoint zählen aber zweifellos ebenfalls zu den Vorzeige-Shoot'em Ups. Parodius Deluxe dagegen treibt die Sony-Maschine ganz bestimmt nicht an die Grenzen des Machbaren und ist mit Abstrichen auch auf dem SNES machbar (vgl. Review in Mega Fun 2/95).
3. Leider erscheint nur ein Bruchteil der in Japan und den USA erhältlichen RPGs und Action-Adventures in Deutschland. Wir pikken uns allerdings nach wie vor die interessantesten Import-Titel heraus, wie bspw. in dieser Ausgabe mit Popful Mail (MCD) geschehen. In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch voraussichtlich Ogre Battle, Chrono Trigger und Front Mission (alle SNES) vor. Soweit inhaltlich möglich, erweitern wir den Scene-Teil gerne auch auf drei Seiten.
4. Natürlich! In dieser Beziehung haben wir vollstes Vertrauen in die zahlreichen Zuschriften unserer Leserinnen und Leser, auch wenn unsere Layouterin Monika manchmal etwas schummelt, vor allem mit dem Zeilenabstand.
5. Letzter Stand für den hiesigen PS-X Release ist der 4. September. Über einen Preis schweigt sich SCE noch aus, Gerüchten zufolge soll er sich zwischen 700 DM und 800 DM einpendeln. Das Ultra 64 soll nicht vor Frühjahr '96 in Deutschland erscheinen (anvisierter Preis: 499 DM).

Die Unterstellung, wir hätten keine Neo Geo-Titel im Heft, ist wohl mehr als an den Haaren herbeigezogen, da bis auf wenige Ausnahmen alle Neuerscheinungen getestet werden

Nintendo Vs. Sega

32-Bit-Schlacht

Erst einmal ein Lob an Euch. Ihr seid einfach super. Euer Heft ist ein guter Freizeitvetreib. Obwohl ich die Mega Fun gründlich lese, habe ich ein paar Fragen:
1. Wieviel Bit hat ein Mega CD?
2. Wie gut ist das 32X CD? Nennt mir bitte eine vergleichbare Konsole.
3. Was haltet Ihr vom Super Game Boy? Ich finde, daß Nintendo damit einen Schritt zurückgeht, ich finde ihn total besch.....
4. Was haltet Ihr vom Virtual Boy? Für mich ist er ein Witz.
5. Was habt Ihr bloß gegen brutale Spiele? Ich bin 15 Jahre alt und kann sehr wohl zwischen Realität und Spiel unterscheiden. Noch ein Lob an Eure Tips und Tricks, denn ohne Euch hätte ich bei Battlecorps ganz schön alt ausgesehen.
Mr. Noname



1. Das MCD ist, wie das dazugehörige MD, ein 16-Bit Gerät, auch wenn in der Hardware ein zweiter, schnellerer 16-Bit M68000 seinen Dienst verrichtet.
2. Technisch gesehen reicht das 32X nicht an Ataris Jaguar heran (vgl. Doom-Review in Mega Fun 1/95). Segas CD-Laufwerk fand in Europa zudem kaum Freunde, was nicht zuletzt daran lag, daß viele Titel, Intro und CD-Sound außer Acht gelassen, fast 1:1 umgesetzt wurden. Von Sega mal abgesehen, setzen nur sehr wenige Third-Party Licensees auf die exotische Kombination MCD/32X.
3. Der SGB brachte zweifellos frischen Wind in die Handheld-Szene. Zelda IV: Link's Awakening bzw. die Final Fantasy-Saga mal auf einem großen Bildschirm spielen zu können, hat schon einiges für sich. Ein Großteil der Entwickler läßt die erweiterten SGB-Möglichkeiten aber links liegen. Ausnahmen wie Factor 5 (Probotector II, Animaniacs) bestätigen die Regel.
4. Auf der Winter CES konnte der Virtual Boy durchaus mit einem beeindruckenden 3D-Effekt und durch die Bank guten Titeln aufwarten. Angesichts des 760g schweren, nur mit roten Displays ausgestatteten Gerätes und des hohen Einstiegspreises ist Nintendos neues Baby aber wohl nur für den freakigen japanischen Markt geeignet, auf dem sich, im

PRO

PlayStation, Saturn, Ultra 64, 3DO, Jaguar, das ist die Zukunft der Videospiele. Der 16-Bit Markt wird mit Jump'n Runs zugemüllt, wirklich gute Titel gibt es nur selten. Dank des neuen Speichermediums CD sind auf Next Generation-Konsolen deutlich aufwendigere Titel möglich, die in dieser Form nicht auf einem 16-Bit Format zu verwirklichen sind, wie bspw. Daytona USA oder Ridge Racer. Gebt doch einfach zu, daß Ihr lieber ein Saturn- als ein olles Mega Drive-Spiel zockt.

Robert Bücker

CONTRA

Die wenigsten Eurer Leser dürften über die finanziellen Mittel verfügen, sich für 700-800 DM (momentan noch weitaus mehr!) eine PlayStation oder einen Saturn zuzulegen. Konzentriert Euch lieber auf Massenmarkttaugliche Geräte wie das Super Nintendo oder das Mega Drive, die sich beide bewährt haben. Selbst wenn die Next Generation-Konsolen einschlagen, werden sie nicht vor '97 zu zivilen Preisen erhältlich sein.

Manuel Scharfinger

Gegensatz zu den USA und Europa, selbst teure Hardware verkaufen läßt. Zudem tummeln sich schon zu viele Next Generation-Konsolen auf dem Markt, als daß vom Virtual Boy viele Impulse zu erwarten sind.
5. Wir haben ganz bestimmt nichts gegen brutale Spiele, nur sind nicht alle Games für jedes Alter geeignet.

1. Acclaim gesellte sich zwar kürzlich zu den Atari-Licensees, geplant sind derzeit allerdings nur drei Spiele: NBA Jam T.E., Big Hurt Baseball und ein weiteres Spiel, dessen Titel noch nicht bekanntgegeben wurde.
2. Leider noch nicht. Rebellion hat allerdings ein weiteres Projekt in der Mache, Legions Of The Undead, das sowohl auf Cartridge als auch auf CD erscheinen soll, und auf einer überarbeiteten AvP Grafik-Engine basiert. Vom Gameplay her soll das Spiel ein Mix aus AvP, Doom und Dungeon Master werden.
3. T-Mek und Primal Rage sollen beide auf CD erscheinen, des weiteren sind von Time Warner geplant: Power Drive Rally von Rage (Cartridge) und Wayne Gretzky NHLPA All Stars (CD). Anm. d. Red.: Der Jaguar ist doch ein 64-Bit System. Die Betonung liegt auf dem Wort "System", da nicht jede Komponente 64-Bit ist, aber die Systemarchitektur als Ganzes. Schließlich wird das Mega Drive auch nicht als 8-Bit Format abgetan, weil zusätzlich ein 8-Bit Z80A in Segas 16-Bitter werkelt. Neben den beiden Chips Tom & Jerry, die vier Prozessoren in sich vereinigen, hat Atari einen 16-Bit M68000 (13.3 MHz) integriert, um Entwicklern einen vom Amiga bzw. dem Atari ST bekannten Prozessor an die Hand zu geben. In Tom & Jerry werkeln allerdings sowohl ein 64-Bit RISC Object Processor als auch ein 64-Bit Blitter. Die RISC Graphics Processing Unit (GPU) und der Digital Signal Processor (DSP), die beide mit jeweils 26.6 MHz getaktet werden, sind dagegen 32-Bit. Sorry wegen der diesbezüglichen Fehlinformation im Booklet aus Mega Fun 4/95.

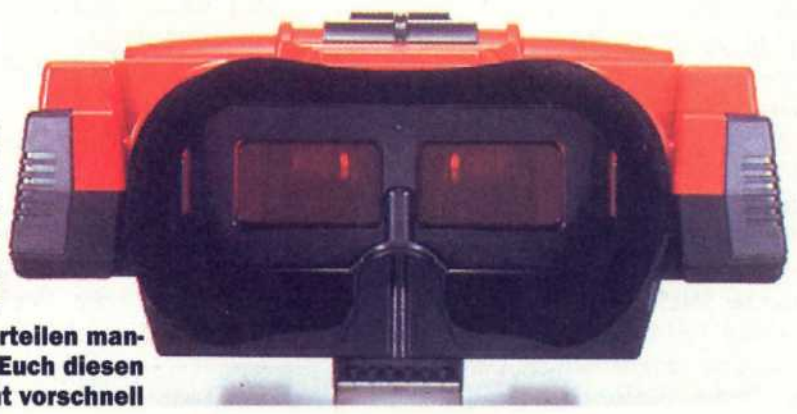
Haß-Liebe: Immer wieder heißbegehrt sind Konsolenumsetzungen rund um die mit einer seltsamen magischen Anziehungskraft versehenen Aliens

Anonym

Alien-Freak

Ich bin's, der ohne Absender inder Mega Fun 3/95 (Beweis liegt bei).
1. Kommt Alien Trilogy für das JAG CD-ROM?
2. Könnt Ihr mir mehr über AvP 2 CD verraten?
3. Angeblich kommen T-Mek und Primal Rage für den JAG, stimmt das?

Rene Rapold, Trögern Österreich



Gespalten: Während die einen Nintendos Virtual Boy eine faire Chance geben, verurteilen manche von Euch diesen recht vorschnell

You win

Neo Geo Gewinnspiel

... und hier noch die Gewinner aus unserem Neo Geo-Gewinnspiel (Mega Fun 4/95):

Der Hauptpreis, ein Neo Geo CD Top Loader inkl. einem Spiel, geht an Stefan Neudecker aus München.

Jeweils ein King Of Fighters '94 CD haben gewonnen:

Anne Schneider aus Metten
Mike Schremberg aus Uelzen
Stefan Markwitz aus Allendorf
Sascha Erle aus Frankfurt
Frank Bechtold aus Waldbrunn
Barbara Schütz aus Augsburg
Ingrid Schurig aus Augsburg
Alexander Kuhn aus Gerolzhofen
Sebastian Ebner aus Deggendorf
Gerald Laner aus Volders (Österreich).

Dankbar für Anregung und Kritik

Schreibt uns

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

HOTLINE-FRAGEN

+++ Welche Hersteller entwikkeln für das Ultra 64?

Bislang hat Nintendo 16 Licensees unter ihren Fittichen: Acclaim, Alias Research, Angel Studios, DMA Design, Gametek, Hudson Soft, MultiGen, Paradigm, Rambus, Rareware, Sierra, Silicon Graphics, Software Creations, Spectrum Holobyte, Virgin und Williams.

+++ Was ist eigentlich aus dem Jaguar CD-ROM geworden?

Atari stellte zwar zur Londoner ECTS-Show ihr CD-Laufwerk für den Jaguar vor, ausgeliefert werden soll ihre Add-on Hardware allerdings nicht vor Anfang Mai, da die zehn auf der Messe vorgestellten CD-Titel noch nicht fertiggestellt waren.

+++ Atari-Licensee Bullfrog wurde kürzlich von Electronic Arts aufgekauft. Bedeutet das, daß wir in Zukunft auch mit EA-eigenen Titeln auf dem Jaguar rechnen können?

Electronic Arts arbeitet an drei CD-Titeln für den Jaguar: FIFA Soccer, Need For Speed und Wing Commander III: Heart Of The Tiger.

+++ Weshalb erscheinen z.Zt. so wenig EA-Titel für das 3DO?

Derzeit sind bei Electronic Arts 10-15 3DO-Titel in Entwicklung, die allesamt noch in diesem Jahr auf den Markt kommen sollen, wenn die kalifornische Company ihre Termine nicht überzieht. Geplant sind u.a. Space Hulk (vgl. Software News in dieser Ausgabe), Wing Commander III: Heart Of The Tiger (Origin), NHL '96, FIFA Soccer '96, Syndicate (Bullfrog), Virtual Baseball und Shock Wave 2. Über neue Strecken zu Need For Speed und ein Road Rash-Update wird ebenfalls nachgedacht.

+++ Weshalb haben die Handheld-Versionen von Stargate (GB/GG) unterschiedliche Fun-Wertungen bekommen, obwohl das Spielprinzip eigentlich identisch ist?

Sorry, unser (Layout)fehler. Die GG-Version sollte eigentlich, wie die GB-Fassung, ebenfalls eine Fun-Wertung von 72% (statt der abgedruckten 62%) bekommen.

3DO

3DO - Suche ständig gebrauchte Spiele. Anrufe ab 20 Uhr. Tel.: 07141/863089.

Verkaufe Theme Park 80 DM, Horde 60 DM, Rebel Assault 75 DM, Escape From Monster Manor 60 DM, Demolition Man 80 DM, Alone In The Dark 70 DM, Super Models Go Wild 30 DM, Super Wing Commander 60 DM, Off Road Interceptor 80 DM. Tel.: 06035/8785 ab 17 Uhr, Andreas.

Hilfe! Suche Komplettlösung für Dragon's Lair auf dem 3DO. Tel.: 0651/141835.

Kaufe, tausche und verkaufe Spiele für 3DO und Mega Drive 32X. Kaufe Sony PlayStation. Tel.: 0043/5414/660 Helmut.

Verkaufe 3DO RGB umgebaut mit zwei Joypads + 14 CDs (Super Street Fighter II Turbo, FIFA Soccer, Way Of The Warrior, Rebel Assault, uva.) + alle Mega Fun-Ausgaben (Schnüff) außer 12/94, alles zusammen VB 1.800 DM. Tel.: 09383/471 nach Tom fragen.

Tausche Mega Drive + elf Spiele + zwei Drei-Button-Pads + zwei Sechs-Button-Pads + NES + zwei Spiele + zwei Joysticks gegen 3DO mit mind. sechs Spielen. NP 1.950 DM. Tel.: 03381/708325 Mo.-Do. 18-21 Uhr.

Verkaufe 3DO-Spiele. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Verkaufe/Tausche 3DO-Spiele: Shock Wave, Return Fire. Tel.: 0911/318341.

Tausche Spiele für SNES/Jaguar/Neo Geo. Tausche/Verkaufe Neo Geo (jp.), Universal SNES, Jaguar, je mit Spielen und Zubehör. Suche 3DO, Neo Geo CD, NEC PC-FX, Saturn usw. Verkaufe Zeitschriften, wie z.B. Mega Fun (mit Club-Ausgaben). Verkauf nur per Vorkasse. Tel.: 07354/2873 ab 16 Uhr.

JAGUAR

Int. Lynx-/Jaguar-Club. Clubzeitschriften, Tauschbar, Lösungen, Cheats zu allen Modulen, günstige Moduleinkaufsmöglichkeit. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz Austria, Tel.+ Fax: (0043)0732/778930. Neu: Lynx T-Tris, nur über Club erhältlich.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Jeden Monat die neuesten Infos, Hotline, Modulverleih, uvm. Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel.: 02307/61532 ab 18 Uhr. P.S. Tempest 2000 Audio CD bei uns erhältlich.

Verkaufe CBS ColecoVision + alle Anbaumodule + 36 Module (alles Original verpackt und in gutem Zustand), 25 Module wie neu, Sammlungsauflösung. Toptitel: Q-Bert, Parker, Frogger, Miner 2049, Antantic Antics/Konami, uvm. VB 700 DM. Jetzt-Wert 1.300 DM. Tausche auch gegen Jaguar. Tel.: 06303/5473 öfter probieren.

Verkaufe Atari Jaguar mit Cybermorph, Alien Vs. Predator und einem Joypad, vier Monate alt. NP 700 DM jetzt VB 450 DM. Tel.: 05323/83379.

Verkaufe Atari Jaguar-Konsole. Verkaufe ca. 14 Atari Jaguar-Spiele. Konsole & Spiele auch einzeln. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Verkaufe Jaguar mit drei Superspielen, zwei Joypads und einem RGB-Kabel um 415 DM. Oliver Jentsch, Wuhrmühle 13, 6840 Götzis, Österreich.

Verkaufe Atari Jaguar 60Hz. mit acht Spielen: Doom, Alien Vs. Predator, Iron Soldier, Zool 2, Kasumi Ninja, Val D'Isere, Evolution Dino Dudes, Cybermorph für VB 1.000 DM. Tel.: 07433/4873 Torsten.

Verkaufe Atari Jaguar mit drei Spielen und einem Joypad. Preis nach VB. Tel.: 08020/894.

MEGA DRIVE

Kaufe/Tausche Spiele für MD + CD, SNES, 3DO, Turbo Duo. Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, habe z.B. Soleil, Final Fantasy III, DKC u.a. Suche PS-X, Saturn, Turbo Duo mit Spielen. Tel.: 04774/1789 Rainer.

Verkaufe Mega CD II mit vier Spielen: Sonic, Thunderhawk, Road Avenger, NHL '94 für 475 DM. Außerdem verschiedene Spielesammlungen sowie einzelne Module für Mega Drive ab 10 DM. Tel.: 089/1679821 Konstantin.

Zwangsräumungsverkauf: Wegen Systemwechsels: Incredible Crash Dummies, Mega-LoMania, Battletoads, Aladdin und Greendog je 30 DM, World Of Illusion 35 DM, Rocket Knight Adventures 90 DM, Shaq Fu, Marko's Magic Football, Toe Jam & Earl 2, Sub Terrania und Virtua Racing, je 45 DM. Habe auch viele CD-Spiele. Suche 32X-Spiele. Tel.: 06106/63097.

Verkaufe ca. 120 Mega Drive-Spiele. Verkaufe auch Mega CD/Mega Drive/32X & Spiele für Mega CD & 32X. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Verkaufe Mega Drive II mit neun Spielen (Syndicate, Earthworm Jim, Mickey Mania, Lion King, u.a.) für nur 600 DM! Tel.: 04754/522 Mo.-Mi., Lena.

Kaufe fast alle Mega Drive-Spiele bis ca. 30-50 DM; Mega CD-Spiele bis ca. 20-40 DM, sowie 32X-Spiele bis ca. 40-70 DM. Tausche aber auch gerne. Biete z.B. Rise Of The Robots, Shaq Fu, Flink, Total Moral II, Star Wars Arcade 32X, usw. Suche z.B. neuere Sportspiele, wie z.B. NBA Jam T.E., Super Street Fighter II, usw. aber auch ältere. Schreibt bitte an: Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin.

Mega Drive II + Mega CD II mit vier CD-Spielen und einer Demo-CD für 550 DM. Tel.: 02571/3281. Verkaufe PGA European Tour 40 DM, Road Rash 2 35 DM, James Pond 2 30 DM, Haunting 25 DM, Bio Hazard Battle 30 DM, Rebel Assault CD 40 DM, alle Spiele dt. Tel.: 04371/2967 ab 18 Uhr.

Verkaufe Mega Drive, drei Control Pads, Vier-Spieler-Adapter, Action Replay Pro Mark 2, 24 Spiele z.B. Virtua Racing, NBA Live '95, Rock'n'Roll Racing, Street Fighter 2' Special, Aladdin, Cool Spot, Ottifants, NHLPA Hockey '93, Thunder Force IV für 1.000 DM. Tel.: 04827/2195 Florian Hühne.

Verkaufe Mega Drive I (fünf Monate alt) mit Sonic 1, Streets Of Rage 1+2, Shining Force, Aladdin, World Of Illusion und Action Replay Pro I für VB 500 DM. Nur komplett. Tel.: 06762/7737 Philip.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und Konsolen für verschiedene Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen. Tel.: 089/1403732. Verkaufe Mega Drive (umgebaut) mit sechs Spielen + Mega CD II mit zwei CDs. Preis 500 DM. Tel.: 05231/22578.

Verkaufe: Rise Of The Robots, 688 Attack Sub, Lost Vikings, LHX Attack Chopper, Global Gladiators, Micro Machines und Earthworm Jim. Earthworm Jim 45 DM, alle anderen Spiele je 35 DM. Tel.: 0234/301184.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Deadly Moves 60 DM, Final Blow 40 DM, Total Moral I, Thunderblade 40 DM, Total Moral II 80 DM, Fantasy Soldier 40 DM, Japan-Adapter 20 DM. Tel.: 06281/4350.

Verkaufe Shining Force 2 70 DM, NHL '95 65 DM, EA Tennis 60 DM, FIFA Soccer 40 DM, Zool 25 DM, James Pond 3 20 DM, Vier-Spieler-Adapter (EA 4 WAY PLAY) 30 DM, zwei Infarot-Controller + Batterien 45 DM. Tel.: 06486/1243 am besten von 16-20 Uhr, Manuel.

Verkaufe: 32X + Mega Drive II + Virtua Racing + Star Wars Arcade + Cannon Fodder + RGB-Kabel + Sechs-Button-Pad, drei Monate alt , Originalverpackung, VB 700 DM. Tel.: 02434/5351 ab 18 Uhr, Sascha.

32X zu verkaufen. Kaufe Spiele mit dt. Anleitung und Originalverpackung, auch Sammlungen, ca. 35 DM. J. Parnitzke, Dorfstr. 9d, 04703 Steina Sachs.

Verkaufe Soleil VB 119 DM, Mega Games 1 VB 40 DM, Sonic 1 30 DM, World Of Illusion 30 DM. Tel.: 08142/3917.

Billig, billig, billig, billig. 32X + Virtua Racing Deluxe + Doom + MD + Total Moral II + Sonic 3 + zwei Joypads + mehrmonatige Garantie für 550 DM. Nervt mich bitte nicht am Telefon, sondern schreibt an: K. Tober, Kleverkoppel 12a, 23701 Eutin.

Suche Yu Yu Hakusho (jp. Modul) für das Mega Drive. Angebote unter Tel.: 07221/61286 ab 17 Uhr.

Verkaufe für MD: Streets Of Rage 1 40 DM, Streets Of Rage 2 60 DM, Streets Of Rage 3 80 DM, T2: Judgement Day 45 DM, Eternal Champions 65 DM, Mega Turrican 70 DM, Dune II 80 DM, Virtua Racing 110 DM, Street Fighter 2' Special 50 DM. Suche Samurai Shodown jp., Story Of Thor, Stargate, Theme Park. Tausche auch. Tel.: 030/9214857.

Verkaufe Mega Drive + Mega CD mit 21 Modulen und sieben CDs. Alles im Topzustand, NP ca. 3.500 DM inkl. drei Pads für VB 1.900 DM. Tel.: 02257/950016.

GG / MA

Verkaufe/Tausche Game Gear mit zwei Spielen und einem Netzteil, 1/2 Jahr alt, für 180 DM oder tausche gegen Game Boy mit Spielen bei Wertausgleich. Tel.: 039322/3809 Mo.-Fr. 14-16 Uhr, Nico.

Verkaufe Master System mit zwei Joypads, Netzteil und fünf Spielen, NP 480 DM, nur 150 DM. Tel.: 07021/2088. Verkaufe ca. 50 Sega Master System-Spiele. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Tausche: SNES: Secret Of Mana US, Zero dt., Rival Turf dt., NFL Football dt. gegen Game Gear. Tausche auch 2:1. Dominik Hoppe, Werner Kammmann Str. 17, 27472 Cuxhaven, Tel.: 04721/33329.

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkeaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet.

NEO GEO

Ankauf, Tausch und Verkauf von Videospielen und Konsolen aller Art (z.B. Neo Geo, Turbo Duo, Jaguar, MAK, uvm.), z.B. Turbo Duo + 24 HuCards + Art Of Fighting + Fünf-Spieler-Adapter + zwei Joypads. VB 2.200 DM oder Tausch gegen andere Konsole (PS-X, Saturn, Neo Geo, o.ä.). Ruft an unter Tel.: 030/4456312 ab 18 Uhr, Patrick.

Verkaufe Neo Geo RGB 60 Hz. + Netzteil + Joyboard und ein Neo Geo PAL + Netzteil + Joyboard, alles originalverpackt und in sehr gutem Zustand. Preis 390 DM je Konsole. Verkaufe noch 25 Neo Geo-Spiele, z.B. Ninja Commando, Baseball Stars 2, Spinmaster/Miracle Adventure, Super Sidekicks 2, usw. Tausche und verkaufe auch Neo Geo CDs und PC-Engine CDs und HuCards. Tel.: 08431/41991.

Verkaufe Neo Geo CD PAL Toploader, ein Joyboard, zwei Joypads, drei Spiele (King Of Fighters '94, Art Of Fighting 2, Super Sidekicks 2). Alles 100% OK. NP 1.500 DM für nur 900 DM. Tel.: 0351/4714337.

Verkaufe Neo Geo 50/60 Hz., Jp.-US, zwei Joysticks, Memory Card und Samurai Shodown 1+2, Fatal Fury Special für 800 DM. Tel.: 06291/1653 ab 18 Uhr, Tarek verlangen. (Alles 100% OK, nur komplett).

Verkaufe Toptitel für Neo Geo (Modul). Samurai Shodown 250 DM und Super Sidekicks 150 DM. Ihr könnt mich werktags ab 19 Uhr erreichen. Rene Heinze, Blechgasse 12c, 53347 Alfter.

Hallo! Ich tausche, verkaufe und kaufe Neo Geo CD-Spiele. Habe z.B. Windjammers, Samurai Shodown 2, uvm. Kaufe und tausche auch Mangas, über 40 Stück vorhanden. Call: 022/7392947. See you soon...

SUPER NINTENDO

Suchen Spiele für SNES, MD, MCD, 32X, 3DO, PC-Engine, Jaguar, auch Sammlungen mit Gerät. Verkaufen und tauschen auch. Suchen günstig Sony PS-X und Saturn. Verkaufen z.B. Donkey Kong Country, Soleil, Earthworm Jim, usw. Suchen noch günstig Game Boy und NES mit Spielen, auch im Tausch. Tel.: 07724/7747 ab 17.30 Uhr, Martin & Moni.

Suche Modulsammlungen und Neuheiten für SNES, MD, GB, MCD, 32X, etc. Suche auch 3DO mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250 Kirsten.

Verkaufe für SNES: Plok, Street Fighter 2' Turbo (je 50 DM), Power Monger, Rocky & Bullwinkle & Friends US, Dragon's Lair (je 30 DM), und für Game Gear: Mickey Mouse 2, Global Gladiators, Shinobi 2 (je 35 DM), Spiderman, Wonderboy 2 (je 30 DM), Simpsons, Axe Battler, Halley Wars (je 25 DM). Tel.: 08142/6755 zwischen 15-18 Uhr.

Verkaufe Earthworm Jim, Super Return Of Jedi, Indiana Jones' Greatest Adventures,

Jurassic Park, Vortex, Clayfighter, Another World, Super Metroid, Star Trek TNG Future Past US. Alle Spiele sehr gut erhalten, also macht mir ein Angebot. P.S. Verschenke Indiana Jones (Game Gear). Randy Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH-8610 Uster.

Suche Modulsammlungen und Neuheiten für SNES, MD, GB, 32X, MCD, etc. Suche auch 3DO PAL mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250 Kirsten.

Suche für SNES: Earthworm Jim, Super Empire Strikes Back, König Der Löwen, NBA Jam. Biete bis zu 70 DM. Angebote unter Tel.: 07031/224632.

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele und Konsolen für verschiedene Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen. Suche 3DO, PlayStation, Saturn, usw. Verkaufe Sega Master System-Spiele (fünf Stück). Preis VB 80 DM. Tel.: 08272/4177 Mo.-Do. 17 Uhr-23 Uhr.

Tausche: Suche NBA Jam T.E.; habe Total Moral II (nur deutsch). Tel.: 05221/85810 nach 19 Uhr, Jürgen.

Verkaufe für SNES Action Replay Pro Mark II (zwei Monate alt) 70 DM, F-Zero 35 DM, Flashback 55 DM, Street Fighter 2' Turbo 70 DM, FIFA Soccer 70 DM. Alles 100 % OK. Tel.: 06761/13240 Andreas.

Tausche/Verkaufe 26 Spiele, z.B. Battletoads In Battlemaniacs, Battletoads Vs. Double Dragon, Fatal Fury 1, Final Fight 2 US, Super Battletank 1 US, Alien Vs. Predator, Batman Returns, Super R-Type, Super Ghouls'n'Ghosts, Catchen, Fußball, Autorennen, Cybernator, Herr Der Ringe, Action Replay Pro I. Tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr.

Tausche Earthworm Jim, Street Fighter 2' Turbo, Parodius, Super Empire Strikes Back und Super Mario World gegen andere gute SNES-Spiele. Tel.: 0481/86264 ab 14 Uhr, Markus.

Verkaufe SNES mit zwei Joypads, US-Adapter und zehn Topspielen, z.B. Total Moral I+II, König Der Löwen, Rock'n'Roll Racing, Starwing, Robocop Vs. Terminator, etc. für 500 DM oder tausche gegen Jaguar mit einem Joypad und Spiel(en). Tel.: 02364/8312.

Verkaufe für SNES: Starwing US 40 DM, Flashback 50 DM, Total Moral I 60 DM, Total Moral II 150 DM. Für GG: Ninja Gaiden 30 DM, Heavy Weight Champ 30 DM. Tausche auch gegen Jaguar-Games, suche vor allem Alien Vs. Predator. Tel.: 06404/63447 Marcel.

!Hallo Freunde! Hier gibt's Super NES-Spiele zum Tausch oder Kauf! Smash Tennis, Shadowrun, Bugs Bunny, Another World, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Zool, Strike Gunner, Goof Troop, Mystic Quest US, Alien 3, Flashback, indiziertes Spiel, Paladin's Quest, Fighter's History, Parodius. Suche alle Rollenspiele für das SNES, sowie Game Boy-Spiele. Verkaufe Adapter. Tel.: 0941/947508 Gernot.

Verkaufe Super NES mit zehn Spielen, Super Game Boy mit zwei Spielen, zwei High-Tech-Joypads, alles mit Originalverpackung in 1a Zustand. VB 600 DM. Tel.: 09141/92766 von 14-18 Uhr, Torsten.

Verkaufe Spiele für SNES, alles PAL-Versionen, und zwar Super Metroid 60 DM, Super Hockey 60 DM, Secret Of Mana 60 DM und Zelda III 30 DM, oder alles zusammen für 200 DM. Steffen Voigt, Weide 12, 98704 Langewiesen.

Tausche Super Metroid dt., Zelda III: A Link To The Past dt., Super Mario World dt. Tel.: 05706/2478 ab 14 Uhr.

Verkaufe günstig SNES-Spiele: Skyblazer, Turtles Tournament Fighters, Axelay, Total Moral I, Lemmings, Super Street Fighter II, Super Ghouls'n'Ghosts, zusammen für 460 DM. Tel.: 036783/81281.

Verkaufe ca. 100 Super Nintendo-Spiele. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Kaufe/Tausche SNES-Spiele. Biete ca. 50 Verschiedene, wie z.B. Donkey Kong Country, usw. Suche vor allem neuere Sportspiele, wie z.B. International Superstar Soccer, FIFA Soccer, NBA Jam T.E., usw., aber auch Ältere, wie Young Merlin, Super Mario Kart, Super Mario All Stars, usw. Schickt Eure Angebote oder Tauschlisten an: Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin. Bis bald.

Tausche Cannon Fodder, König Der Löwen, Earthworm Jim, Sparkster, 7th Saga, Might & Magic II, Populous II, usw. Suche Actraiser 2, Final Fantasy II + III, Lufia: The Fortress Of Doom, FIFA Soccer, Breath Of Fire, usw. Tel.: 037343/7120 Ronny.

Verkaufe Zelda III: A Link To The Past 60 DM, Striker 70 DM, Wing Commander: Secret Missions 90 DM, Rock'n'Roll Racing 75 DM, Super Metroid 100 DM, Another World 50 DM, Total Moral I 80 DM, Super Turrican 60 DM, Wölfchenfels 1a 75 DM, u.a. Tel.: 04532/21118 ab 16 Uhr, Nils.

Verkaufe Earthworm Jim, Super Return Of The Jedi, Indiana Jones' Greatest Adventures, Jurassic Park, Vortex, Clayfighter, Another World, Super Metroid, Star Trek TNG Future Past US. Alle Spiele sehr gut erhalten, also macht mir ein Angebot. P.S. Verschenke Indiana Jones (Game Gear). Randy Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH-8610 Uster.

Verkaufe SNES-Spiele PAL: Pitfall: The Mayan Adventure, Kick Off 3, Jordan In Flight, Paws Of Fury, Jurassic Park II, Superman, WWF Raw, C2: Judgment Clay, Star Trek, usw. Mega Drive-Spiele: Super Street Fighter II, Dschungelbuch, Earthworm Jim, Sonic & Knuckles, König Der Löwen, usw. Tel.: 0208/877628.

Wer möchte meine Mega Fun- oder Total-Sammlung kaufen (Mega Fun 05/93-11/94, Total 06/93-11/94). Preis: Mega Fun 45 sFr., Total 55 sFr. Kein Einzelverkauf! Michael Schweisfurth, Längenboden, CH-3154 Rüschegg.

Verkaufe Street Fighter II, Starwing, Alien 3, NBA Jam, Rock'n'Roll Racing, Donkey Kong Country, Indiziertes Spiel, Earthworm Jim, Desert Fighter, sehr günstig. Tel.: 02225/12365 ab 18 Uhr, Philip.

Tausche Indiziertes Spiel, Dragon's Lair für SNES, Jungle Strike, Herzog Zwei für MD. Suche Shining In The Darkness MD, Breath Of Fire SNES, Final Fantasy III SNES. Tel.: 02402/75115 ab 18 Uhr.

Verkaufe Super NES RGB mit zwei Joypads, Game Adapter und 17 Games (Total Moral I+II, Rock'n'Roll Racing, Earthworm Jim) für 1.540 DM. Tel.: 09187/6876 ab 18 Uhr, Boris.

Suche für SNES Shadowrun und NBA Jam T.E. (bitte beide dt.). Biete dafür NBA Jam, Turtles In Time, World League Basketball, Super R-Type, Super Tennis und Terminator. Ich gebe Euch zwei Spiele für eines. Verkaufe außerdem Super Ghouls'n'Ghosts für 40 DM. Alle Spiele dieser Anzeige sind deutsch. Tel.: 03501/444453.

Tausche Super Street Fighter II, Super Mario Kart, Mr. Nutz, Dschungelbuch, Street Fighter 2' Turbo, Rival Turf, Pitfighter, Clayfighter, FIFA Soccer, Super Battletank, Home Alone, Pop'n Twinbee, F-Zero, Smash Tennis, Stunt Race FX, Theme Park, NBA Jam T.E., Blues Bothers, ... Suche dringend Samurai Shodown, WWF Raw, Jurassic Park 2, Pilotwings, ... Tel.: 02237/8905 Andreas.

Verkaufe SNES 50/60 Hz. Umbau und die Spiele: Starwing, Stanley Cup, Nigel Mansell, Wölfchenfels 1a, Brain Lord + Action Replay 1 für 350 DM. Tel.: 02931/13350.

Verkaufe diverse SNES-Spiele, z.B. Earthworm Jim 80 DM, Pitfall 60 DM, Jurassic Park 2 65 DM, Indiziertes Spiel 40 DM, Top Gear 55 DM, Virtual Soccer 55 DM, und andere Spiele zu ähnlich günstigen Preisen. Alle Spiele mit Anleitung und Verpackung (guter Zustand). Tel.: 02222/1495.

Dringend! Suche Total Moral II. Zahle bis 150 DM oder tausche; habe King Of The Monsters, Starwing, Mega Man X, Street Fighter 2' Turbo, Super Mario All Stars, oder auch 2:1 oder 50 DM + ein Spiel nach Wahl. Tel.: 03578/303626 Rene.

Kaufe Super Probotector für bis zu 40 DM; evtl. auch Tausch gegen Parodius, übernehme Zustellkosten. Wenn es geht, bitte mit Anleitung und Verpackung. Zahle dann auch mehr. Christoph Holzel, Kirchhofweg 21, 72218 Wildberg.

Verkaufe SNES + Zubehör, wie Action Replay Pro Mark II, Codes + 17 Spiele (z.B. NBA Live '95, International Superstar Soccer, Final Fantasy III u.a. Toptitel). Alles 100% OK, nur komplett für 1.100 DM oder Tausch gegen PAL 3DO, Jaguar oder Sony PS-X mit je einem Joypad und ein bis zwei Spielen. Tel.: 04361/80463 ab 19 Uhr.

Verkaufe Super Nintendo mit sieben Spielen (u.a. Flashback, Mystic Quest Legend und Mega Man X) und einem Joypad (Dauerfeuer und Slow Motion). VB 650 DM. Tel.: 06753/3593 Patrick.

Tausche SNES-Spiele, wie z.B. Rock'n'Roll Racing, Super Mario Kart, Street Racer, Sim City, Super Mario World, WWF Raw, World Heroes, Super Soccer, NHL '94 u.a. Suche z.B. Adventures, NBA Jam, NBA Live '95, International Superstar Soccer, usw. Ruft doch mal an... Tel.: 02303/83220 Sebastian.

SNES-Spiele zu verkaufen: Pilotwings, Zool, Another World, Bubsy, Denis, Battletoads In Battlemaniacs. Je 50 DM oder alle zusammen für 250 DM. Tel.: 0731/83703 Andreas.

Verkaufe/Tausche Spiele für SNES, MD, MCD. Habe z.B. Donkey Kong Country, WWF Raw, Super Return Of The Jedi, Earthworm Jim, etc. Tel.: 0641/791740.

Verkaufe, tausche SNES-Spiel Total Moral PAL, mit Anleitung und Verpackung, sowie allen Friendship-, Babality- und fast allen Fatality Moves für 100 DM oder tausche gegen Super Street Fighter II. Tel.: 0231/598416 Truc.

Verkaufe SNES-Konsole + drei Pads + US/Jp.-Adapter + 17 Spiele: Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Cannon Fodder, Total Moral I, SeaQuest DSV, Super Mario Kart, Flashback, Striker, Starwing, Stunt Race

---

Meine Adresse:

_____

_____

_____

An Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:
(bitte auch das System angeben)

1. _____
2. _____
3. _____

Rubrik für Kleinanzeige (bitte ankreuzen)

- ❑ Mega Drive
- ❑ Super Nintendo
- ❑ 3DO
- ❑ Neo Geo
- ❑ Jaguar
- ❑ Game Gear
- ❑ Game Boy
- ❑ PlayStation
- ❑ Saturn
- ❑ Verschiedenes

Anzeigentext (bitte in Druckbuchstaben)
(pro Kleinanzeige bitte 5,- DM in bar beilegen)

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Meckerkasten

Wie findest Du folgende Rubriken? Wertung von 1 (Super) bis 6 (schlecht).

	Redaktioneller Teil	Layout
Software News	❑	❑
Scene	❑	❑
Previews	❑	❑
Spieletests	❑	❑
Helpline	❑	❑
Mega Mail	❑	❑
Fun Mail	❑	❑
Special (Acclaim)	❑	❑
Special (ECTS Show)	❑	❑
Special (Foto-Roman)	❑	❑
Titelseite	❑	❑
Editorial	❑	❑
Inside	❑	❑
Insert Coin	❑	❑
Gesamtnote	❑	❑

MF 05/95

FX, Alien 3, Royal Rumble, Super R-Type, Batman Returns, Tiny Toon, Another World, F-Zero. Nur komplett! Nur 1.000 DM. Tel.: 05172/37267 Holger.

Tausche Donkey Kong Country, Street Racer, Utopia, Syndicate. Suche dafür Earthworm Jim, Samurai Shodown, Secret Of Mana, Final Fantasy III, Indiana Jones' Greatest Adventures. Außerdem tausche ich Mechwarrior, Super Mario Kart, Zelda III: A Link To The Past, Axelay, Paperboy 2. Suche dafür Zombies, Super Ghouls'n'Ghosts, Pilotwings. Tel.: 06130/7488 ab 18 Uhr, Peer.

Wer tauscht sein Total Moral II gegen mein Rock'n'Roll Racing? Würde noch 10 DM dazuzahlen, wenn Ihr mir eine Move-Liste beilegt. Tausche auch NBA Jam oder Pop'n Twinbee 2: Rainbow Bell Adventures gegen mein Plok. Tel.: 0345/2022879 Ole.

Suche International Superstar Soccer dt., biete König Der Löwen, World Cup Striker, Royal Rumble und NBA Jam, oder verkaufe auch, Tel.: 05509/2013 von 18 Uhr bis 21 Uhr, Tobias.

Verkaufe aus umfangreicher Sammlung SNES-, MD-, MCD-Spiele: Earthworm Jim 90 DM, Donkey Kong Country und Dragon 90 DM, Indiana Jones' Greatest Adventures 90 DM, Jurassic Park 2 90 DM, Soleil 90 DM, Flashback 60 DM, Syndicate 90 DM, Sonic 2 50 DM, Sonic 3 80 DM, etc. Tel.: 0641/791740.

Verkaufe SNES-Spiele: The Lost Vikings 55 DM, World League Basketball 40 DM, Cool Spot 45 DM, Zelda III: A Link To The Past 35 DM, Aladdin 60 DM, Super Mario World 20 DM, Street Fighter 2' Turbo 60 DM, Mr. Nutz 60 DM (alle dt.). Tel.: 07202/3212 abends, Alex.

Verkaufe Super Nintendo mit 20 Spielen und Action Replay Pro Mark II, verkaufe auch einzeln. Tel.: 040/5384352.

Kaufe/Tausche Spiele für MD + MCD, SNES, 3DO, Turbo Duo. Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, habe z.B. Soleil, Final Fantasy III, Donkey Kong Country, u.a. Suche PS-X, Saturn, Turbo Duo mit Spielen. Tel.: 04774/1789 Rainer.

PLAYSTATION

Tausche und verkaufe diverse Spiele für die Sony PlayStation ab 119 DM, biete verschiedene 3DO-Games ab 49 DM sowie LCD-Game & Watch-Games für je 10 DM. Tel.: 0621/576602.

Suche für Sony PlayStation Ridge Racer, Parodius Deluxe, Philosoma, Starblade, Raiden Project, u.a. Zum Kauf oder Tausch. Ruft ab 18 Uhr an, außer Donnerstags. Tel.: 07223/60720.

Sony-Sony-Sony-Sony PS-X die Wunderkiste + zwei Pads + Toh Shin Den + Ridge Racer. Alles einen Monat alt, kaum gebraucht. NP 1.950 DM für nur 1.500 DM. Tel.: 07071/74349.

Verkaufe PlayStation-/Jaguar-Spiele. PS-X: Toh Shin Den 109 DM, Ridge Racer 99 DM, Raiden Project 105 DM, Parodius Deluxe 99 DM usw. Jaguar: Tempest 2000 79 DM (Mega Fun 6/94 Wertung: 88%), Raiden 70 DM, Alien Vs. Predator 89 DM, Iron Soldier 89 DM, Kasumi Ninja 85 DM, Doom 89 DM, Crescent Galaxy 70 DM. Suche ständig Neuheiten (alles!) für beide Konsolen und verkaufe auch NES + drei Pads für nur 55 DM. Verkaufe noch Zeitschriften, z.B. Mega Fun, Man!ac, uvm. Tel.: 0781/51110 Andreas.

Now loading... PlayStation-Freaks: Tausche PS-X-Games. Habe Ridge Racer, Toh Shin Den, Kileak The Blood, Motor Toon GP. Suche Raiden Project, Crime Crackers, usw. Habe auch Saturn-Games Shinobi EX, Victory Goal, Clockwork Knight, Daytona USA. Tel.: 06271/5873 Cilber verlangen.

Suche, tausche und verkaufe Spiele für PlayStation und Saturn. Verkaufe für PlayStation Space Griffon VF9 und King's Field für je 100 DM. Tel.: 0611/601691.

SATURN

Suche, tausche und verkaufe Spiele für PlayStation und Saturn. Verkaufe für PlayStation Space Griffon VF9 und King's Field für je 100 DM. Tel.: 0611/601691.

VERSCHIEDENES

Verkaufe oder tausche Super NES- u. Mega Drive-Spiele. Suche auch Neo Geo-Module, suche Mega CD-Spiele. Liste anfordern! Konrad Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchstadt.

Suchen Spiele für SNES, MD, MCD, 32X, 3DO, PC-Engine, Jaguar. Auch Sammlungen mit Gerät! Verkaufen und tauschen auch. Suchen günstig Sony PS-X und Saturn. Verkaufen z.B. Donkey Kong Country, Soleil, Earthworm Jim, usw. Suchen noch günstig Game Boy und NES mit Spielen, auch im Tausch. Tel.: 07724/7747 ab 17.30 Uhr, Martin & Moni.

Verkaufe, kaufe alles für PlayStation, Saturn, Jaguar und Neo Geo CD. Tel.: 0221/256977.

Verkaufe oder tausche gegen andere Konsolen: SNES PAL + 18 Games (Street Racer, Final Fantasy II, Blackhawk, Final Fight Guy, Lufia: The Fortress Of Doom, Donkey Kong Country, Desert Fighter, Star Trek TNG, ...) und Mega Drive 50/60 Hz. + sechs Spiele (Total Moral II, Ranger X, Landstalker, ...). Ruft einfach mal an unter Tel.: 08031/7685 Markus.

Wer möchte meine Mega Fun- oder Total-Sammlung kaufen (Mega Fun 05/93-11/94, Total 06/93-11/94). Preis: Mega Fun 45 sFr., Total 55 sFr. Kein Einzelverkauf! Michael Schweisfurth, Längenboden, CH-3154 Rüschegg.

Verkaufe Street Fighter II, Starwing, Alien 3, NBA Jam, Rock'n'Roll Racing, Donkey Kong Country, Indiziertes Spiel, Earthworm Jim, Desert Fighter, sehr günstig. Tel.: 02225/12365 ab 18 Uhr, Philip.

Mega CD- und 3DO-CDs, wie Demolition Man, Supreme Warrior, Alone In The Dark, Burning Soldier, Off World Interceptor, usw., sowie Mega CD 1 Pad, US Mega CD II und sehr seltene jp. CDs billig zu verkaufen. Alles in Bestzustand, originalverpackt und kaum benutzt. Tel.: 07425/27163.

Kaufe + verkaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/PC-Engine Duo/Turbo Duo + Sony PlayStation. Tel.: 0212/208689 ab 17 Uhr, Wolfgang.

Verkaufe Neo Geo mit sieben Spielen, zwei Joyboards, Memory Card/Jaguar mit fünf Spielen, z.B. Doom, Samurai Shodown, Spinmaster, Cannon Fodder. Tel.: 06721/46423.

Neo Geo 1.500 DM/Jaguar 700 DM. Verkaufe Spiele für Sony PS-X u. Sega Saturn. Tel.: 04521/71497 Andreas.

Sony PlayStation zu verkaufen, NEU, inkl. Ridge Racer und Toh Shin Den, evtl. mit RGB-Umbau. Tel.: 0911/318341.

Nintendo NES, 20 Spiele ab 20 DM, z.B. Kirby, Kid Icarus, Top Gun, R.C. Pro Am, Rad Racer, Excite Bike, Catchen, Crack Out, Dr. Mario, Double Dribble, Solstice, Tetris, Pinball, Double Dragon, Defender Of The Crown, Probotector, Spielekoffer, Bücher. Tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr.

PC-Engine! 206 HuCards + CDs, 1a Zustand, Literatur, leicht defekte Turbo Duo, Japan-Adapter. VB 4.700 DM. Tel.: 02571/3281.

Verkaufe Spiele für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, SNES, Game Boy, Jaguar und Panasonic 3DO. Tausche evtl. auch. Verkaufe RGB Jaguar mit Garantie und vier Spielen für VB 600 DM (u.a. Doom, Wölfchenfels 1a). Suche günstig Neo Geo CD oder PlayStation. Tel.: 0511/414899 Thomas.

Suche/Tausche SNES-/Mega Drive-/MCD-/32X-Spiele. Suche z.B. WWF Raw, Super Return Of The Jedi, International Superstar Soccer, NHL '95, Donkey Kong Country, NBA Jam T.E., Demon's Crest, König Der Löwen, Samurai Shodown, Indiana Jones' Greatest Adventures, Maximum Carnage, usw. Biete z.B. Rise Of The Robots, World Cup Striker, Street Racer, Jordan In Flight, Shaq Fu, Soccer Kid, Mickey Mania, usw. Schickt Eure Listen bitte an: Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin.

Suche Soft- und Hardware für Turbo Duo. Tel.: 05371/51202 Christian.

PS-X mit Game, 3DO mit zehn Spielen, Super Nintendo mit Spielen. Auch einzeln. Suche Neo Geo CD-Games wie NAM 1975, Viewpoint, Robo Army, Windjammers, Fatal Fury 1+2, Magician Lord, Super Sidekicks und andere. Uwe Hofmann, Kappisweg 41, 74915 Waibstadt.

Verkaufe Jaguar RGB mit Cybermorph für 250 DM. Verkaufe MAK mit Spiel 300 DM, tausche Spiel für Sony PS-X. Tel.: 02686/1073+1573 ab 16 Uhr.

Tausche Überraschungseierfiguren (Hippos, Pingos, Dinos, Turtles, Disneys, Schlümpfe, Krokos, Tao Taos, etc.) gegen japanische Super Nintendo-Spiele. Suche Shining Force und Mega Bomberman für Mega Drive. Neo Geo RGB-Kabel 20 DM. Tel.: 0251/212846.

Verkaufe oder tausche Super NES- + Mega Drive-Spiele! Suche auch Neo Geo-Module, suche Mega CD-Spiele. Liste anfordern! Konrad Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchstadt.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe auch ganze Sammlungen. Suche PlayStation, Saturn, 3DO, usw. Tel.: 089/1403732.

Verkaufe, kaufe alles für PlayStation, Saturn, Jaguar und Neo Geo CD. Tel.: 0221/256977.

Scart-Umschalter 2-4 Konsolen an einem Monitor mit Stereoanlagenanschluß, neu, 2fach 95 DM, 4fach 105 DM. Tel.: 02872/5000 abends.

PS-X- + Saturn-Zubehör + Konsolen. Verkaufe u. kaufe Hardware u. Spiele für Turbo Duo/PC-Engine. Tel.: 02334/40198 oder 02374/10661 ab 17 Uhr, Peter.

Tausche Neo Geo mit einem Joyboard, zwei Spielen (NAM 1975, Crossed Swords) und Memory Card, sowie Mega Drive II mit sieben Spielen (Total Moral II, Landstalker, usw.), Universal Adapter und Sechs-Button-Pad. Alles originalverpackt gegen 3DO, Saturn, PlayStation oder Jaguar. Tel.: 02302/699716.

Tips u. Tricks-Privatsammlung für 180 Mega Drive-, 140 SNES- oder 195 Amiga-Spiele gegen Ü-Ei-Figuren oder je 10 DM (bar/Bfm.). Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin.

Verkaufe Super Nintendo mit vier Controllern, sechs Spielen (Rock'n'Roll Racing, Lost Vikings, etc.) und mehr als 60 Computermagazinen für VB 420 DM (Neupreis ca. 940 DM). Tel.: 07631/15752.

Verkaufe Neo Geo RGB + Samurai Shodown für 400 DM, sowie SNES US + sieben Spiele + Joystick für 350 DM. Tel.: 0441/34239 ab 16 Uhr.

3DO-Spiel Guardian War 80 DM, Boeder Photo CD mit 100 USA Bildern 25 DM. Suche 3DO Demo-CDs und japanische Zeitschriften + CD. Verkaufe Musik CD Yuzo Koshiro Bare Knuckle II gegen Gebot oder Tausch gegen andere Arcade Musik CDs (japanische). Suche Musik CDs: Castlevania, Secret Of Mana Special, Final Fantasy VI drei CDs, Zelda zwei CDs, Tokyo Concert Live CD of Tokyo Philharmonic Orchestra (Nintendo, Square, Enix) by Sony. Tel.: 0911/416119. P.S. Habe 37 CDs von ASO-Y's, kann aufnehmen bei Gegenleistung.

Verkaufe Mega Drive II + Landstalker, Story Of Thor, Sonic 2, Sonic & Knuckles + 32X mit Virtua Racing und Mega CD II + Thunderhawk + Formel 1 CD. Alles 100% Topzustand, komplett nur 950 DM oder Tausch gegen 3DO RGB mit Spiel oder Neo Geo CD RGB mit Spiel. Tel.: 02407/59754.

Kaufe oder tausche Spiele für SNES, NES, Game Boy, MD + 32X. Tausche auch alles gegen SNES-Spiele, bei gutem Zustand auch 2:1. Suche SNES dt., Shadowrun, PGA Tour Golf 1+2+3, WWF Raw, König Der Löwen, NBA Jam. Tel.: 05561/3094 Dieter.

SNES: Street Fighter II 40 DM, Wing Commander 50 DM. Neo Geo: World Heroes 2 100 DM. Game Boy: T2, Star Trek, Final Fantasy Adventure, Mega Man 2, Mickey's Dangerous Chase, Fighting Simulator, WWF 1 je 25 DM, alle komplett 140 DM. Mega Drive: Sonic Spinball, Landstalker 50 DM. Tel.: 07141/927027 Daniel.

Für MAK: Final Fight, Carrier Airwing, P 47, P.O.W., Buggy Wings, Rolling Thunder, Galaga '88, Mystic Warriors, Golden Axe, Quix, Mayor Title, Trog II, Twin Cobra, Last Duel, 1943, Silk Worm und noch 100-200 weitere Titel. Tel.: 09561/90847, Fax: 75844.

Verkaufe CBS ColecoVision + alle Anbaumodule + 36 Module (alles originalverpackt und in gutem Zustand), 25 Module wie neu!! Sammlungsauflösung!! Toptitel: Q-Bert, Parker, Frogger, Miner 2049, Antantic Antics/Konami, uvm. VB 700 DM. Jetztwert 1.300 DM. Tausche auch gegen Jaguar. Tel.: 06303/5473 öfter probieren.

Ankauf, Tausch und Verkauf von Videospielen und Konsolen aller Art (z.B. Neo Geo, Turbo Duo, Jaguar, MAK, uvm.) z.B. Turbo Duo + 24 HuCards + Art Of Fighting + 5-Player-Adapter, zwei Joypads. VB 2.200 DM oder Tausch gegen andere Konsole (PS-X, Saturn, Neo Geo, o.ä.). Ruft an unter Tel.: 030/4456312 ab 18 Uhr, Patrick.

Suche Sony PS-X günstig zu kaufen. Ruf an und schlag Deinen Preis vor! (Nicht am 23.4.!). Tel.: 07824/1273.

Suche Kontakt zu jp./amerik. Freaks: Matthias Heimburger, Alimannsw. Hauptstr. 15a, 77963 Schwanau.

Suche, tausche und verkaufe Spiele für PlayStation und Saturn. Verkaufe für PlayStation Space Griffon VF9 und King's Field für je 100 DM. Tel.: 0611/601691.

Was heißt hier merk-würdige Testmethoden?

Zockerregel 12: Nagt der Zocker am Spiel - spielt er nachher nicht mehr viel.

SEGA MAGAZIN - jeden Monat bis zu hundert aktuelle Spiele auf allen SEGA-Systemen! + + + Interessante Specials & News zu kommenden Top-Hits + + + Ausführliche Tests

Wieder mit 32 Seiten Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

Das ultimative SEGA Magazin für nur

DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Leserhits Mega Drive

1	**Doom 32X**	3D-Shoot'em Up **Sega/Id Software**
(3) 4. Monat		
2	**NHL '95**	Sportspiel **Electronic Arts**
(1) 7. Monat		
3	**Virtua Racing Deluxe 32X**	Rennspiel **Sega**
(2) 3. Monat		
4	**FIFA Soccer '95**	Sportspiel **Electronic Arts**
(8) 4. Monat		
5	**Shining Force II**	Strategie **Sega**
(7) 5. Monat		
6	**Earthworm Jim**	Jump'n Run **Shiny Entertainment**
(6) 3. Monat		
7	**Soleil**	Action-Adventure **Sega**
(4) 2. Monat		
8	**Story Of Thor**	Action-Adventure **Sega**
(-) 1. Monat		
9	**Dune II**	Strategie **Virgin/Westwood Studios**
(-) 2. Monat		
10	**Snatcher CD**	Adventure **Konami**
(-) 1. Monat		

Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu, um mitzumachen, einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil; und denkt bitte daran, auch Eure Systeme anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir unter allen Einsendern in Zusammenarbeit mit Playcom einen Atari Jaguar. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen. Hier noch der Gewinner der letzten Ausgabe: Ein Mega Drive 32X mit zwei Spielen hat gewonnen: Kurt Rösch aus München.

Verkaufshits

Playcom Software Vertriebs GmbH

SNES	- NBA Jam T.E.
MD	- Road Rash 3
JAGUAR	- Cannon Fodder
3DO	- Rebel Assault

Leserhits Super Nintendo

1	**Donkey Kong Country**	Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
(1) 5. Monat		
2	**Secret Of Mana**	Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
(3) 13. Monat		
3	**Super Street Fighter 2**	Beat'em Up **Capcom**
(2) 9. Monat		
4	**Total Moral II**	Beat'em Up **Acclaim**
(5) 7. Monat		
5	**Earthworm Jim**	Jump'n Run **Shiny Entertainment**
(4) 3. Monat		
6	**Int. Superstar Soccer**	Sportspiel **Konami**
(-) 1. Monat		
7	**Final Fantasy III**	Rollenspiel **Squaresoft**
(8) 3. Monat		
8	**Super Mario Kart**	Rennspiel **Nintendo**
(9) 24. Monat		
9	**NBA Live '95**	Sportspiel **Electronic Arts**
(-) 1. Monat		
10	**Zelda III: A Link To The Past**	Action-Adventure **Nintendo**
(7) 21. Monat		

Leserhits Alle Systeme

1	**Donkey Kong Country**	Jump'n Run **Nintendo/Rareware**
(1) 4. Monat		
2	**Doom**	3D-Shoot'em Up **Id Software**
(3) 4. Monat		
3	**Secret Of Mana**	Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
(6) 7. Monat		
4	**Super Street Fighter 2**	Beat'em Up **Capcom**
(2) 9. Monat		
5	**Ridge Racer**	Rennspiel **Namco**
(-) 1. Monat		
6	**Earthworm Jim**	Jump'n Run **Shiny Entertainment**
(4) 3. Monat		
7	**Total Moral II**	Beat'em Up **Acclaim**
(5) 7. Monat		
8	**Need For Speed**	Rennspiel **Electronic Arts/Pioneer Productions**
(-) 1. Monat		
9	**Toh Shin Den**	Beat'em Up **Takara**
(-) 1. Monat		
10	**NHL '95**	Sportspiel **Electronic Arts**
(-) 5. Monat		

Leserhits 3DO

1	**Need For Speed**	Rennspiel **Electronic Arts/Pioneer Productions**
(1) 4. Monat		
2	**Road Rash**	Rennspiel **Electronic Arts**
(3) 7. Monat		
3	**FIFA Soccer**	Sportspiel **Electronic Arts**
(2) 5. Monat		
4	**Shock Wave: Invasion Earth 2012**	Shoot'em Up **Electronic Arts**
(-) 6. Monat		
5	**Theme Park**	Strategie **Electronic Arts/Bullfrog**
(-) 1. Monat		

Leserhits Neo Geo

1	**Samurai Shodown 2**	Beat'em Up **SNK**
(1) 3. Monat		
2	**Samurai Shodown**	Beat'em Up **SNK**
(3) 19. Monat		
3	**King Of Fighters '94**	Beat'em Up **SNK**
(2) 6. Monat		
4	**Puzzle Bobble**	Denkspiel **Taito**
(-) 1. Monat		
5	**Windjammers**	Sportspiel **Data East**
(5) 2. Monat		

Leserhits Jaguar

1	**Doom**	3D-Shoot'em Up **Id Software**
(2) 5. Monat		
2	**Alien Vs. Predator**	3D-Shoot'em Up **Rebellion**
(1) 13. Monat		
3	**Iron Soldier**	Shoot'em Up **Eclipse**
(3) 3. Monat		
4	**Tempest 2000**	Shoot'em Up **Llamasoft**
(4) 12. Monat		
5	**Cybermorph**	Shoot'em Up **Attention To Detail**
(-) 13. Monat		

Al Unser Jr.'s
Road To The Top

Wer Al Unser hat, braucht sonst nichts. So lautet zumindest der Werbeslogan...

SUPER NINTENDO
Rennspiel / 1-2 Spieler

Al begann seine Karriere als Go-Kart-Legende. Neben dieser Disziplin könnt ihr ihn auch im Snow-Mobil, IROC und Indy-Rennen herausfordern. Nachdem Ihr Euch im Practice-Modus konkurrenzfähig gemacht habt, geht es auf die Road To The Top. Alleine oder, dank Split-Screen, zu zweit, steht Ihr mit insgesamt sechs Teilnehmern am Start. Unter die ersten Drei solltet ihr schon kommen, um Euch für das nächste Rennen zu qualifizieren. Kurioserweise müßt Ihr auch noch mal antreten, wenn Euer menschlicher Konkurrent nicht rechtzeitig ins Ziel kommt. Wer Al Unsers Familie beitreten möchte, sollte jedes Rennen gewinnen, doch wer will schon Al heißen? Zwischen den Rennen lockt die Traditionsveranstaltung am Pikes Peak. Hier gilt es, den berühmten Berg innerhalb eines Zeitlimits hochzuheizen, um entgültig für die nächsthöhere Liga zugelassen zu werden.

Indy Car-Rennen sind natürlich am anspruchvollsten, obwohl die Autos wie Matchbox aussehen

Das "Mario Kart-Feeling" kommt nicht mal ansatzweise rüber

Götz: Ich komme manchmal schon ziemlich ins Grübeln, was die Faszination eines Rennspieles ausmacht. Road To The Top packt grafisch nur Schmalkost auf den Teller, ebenso der Sound und die Steuerung, die sich auf das Nötigste beschränken. Trotzdem habe ich das Spiel komplett durchgezockt, um einen erbärmlichen Abspann zu sehen und mich nach dem "Warum" zu fragen. Warum bemerken 25 an der Produktion beteiligter Menschen nicht, daß ihr Programm schon auf dem NES nur Durchschnitt gewesen wäre? Die Ansätze sind wirklich vielversprechend. Fünf verschiedene Renn-Möglichkeiten anzubieten schafft nicht jeder, jedoch, außer Pikes Peak macht kaum eine auf Dauer Spaß. Das nichtvorhandene Punktesystem spricht schon Bände. Al Unsers Game wurde schnell hingepfuscht und spekuliert auf die Unwissenheit der Käufer.

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: SOFTWARE TOOLWORKS
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 4
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

Test 'N Take
Videospiele
SuperNintendo
Brandish us 139,95
Carrier Aces dt 119,95
Illusion of Time dt 119,95
Int. Superstar Soccer dt 119,95
Punch Out dt 119,95
Stargate dt 139,95
MegaDrive
Cannon Fodder dt 109,95
Daffy Duck dt 119,95
Phantasy Star IV us 169,95
Road Rash 3 dt 109,95
Samurai Showdown dt 119,95
Story of Thor dt 129,95
Syndicate dt 109,95
MegaDrive 32X
Fahrenheit 32X CD dt 129,95
Metal Head dt 139,95
...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN
Saturn, PSX
NeoGeoCD
Jaguar, 3DO
030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00
Bayter USA

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 Waltrop

GAME BOY
Burai Deluxe 19,-
Cyraid 19,-
Kung Fu Master 19,-
Malibu B. Volleyb. 19,-
Spot 19,-

SONY PLAYSTATION
Philosoma
Starblade
Cybersled
Kileak the Blood
Motortoon GP
Raiden Projekt
Space Griffon
Parodoius
Toshinden

GAME GEAR
Ninja Gaiden 19,-
Lemmings 29,-
Land of Illusion 39,-
Hook 49,-
Daffy Duck 59,-

SUPER NES
Restposten ab 29,-
Bubsy 49,-
Roadrunner 49,-
Super Starwars II 59,-
Cool Spot 59,-
Cybernator 59,-
Plok 59,-
Super Metroid 69,-
Slammaster 69,-
Beauty + Beast 69,-
Mechwarrior 79,-
Sparkster 89,-
Dschungelbuch 89,-
Tiny Toon Wacky 89,-
Pockey + Rockey II 99,-
Street Racer 99,-
Blackhawk 109,-
Demons Crest 109,-
Bainlord 119,-
B.C. Kid 129,-
Parodius II 129,-
Rider Spirits 139,-
Hagane 139,-

MEGA DRIVE
Restposten ab 19,-
CDs ab 29,-
McD. Treasureland 39,-
Chiki Chiki Boys 39,-
Ultimate Soccer 39,-
Jurassic Park 49,-
Sparkster 59,-
NBA Jam 79,-
Golden Axe III 79,-
Dschungelbuch 79,-
Dynamite Headdy 89,-
Contra 89,-
Sup. Streetf. II 99,-
Virtua Racing 99,-
Snow Bros. 99,-
Urban Strike 109,-
Sonic + Knuckles 109,-
Striker 119,-
Lungrisser II 129,-

SEGA SATURN
Daytona USA
Shinobi

PC-ENGINE jp
Arcade Duo 199,-
1941 199,-
Kaze Kiri Ninja 119,-
Neo Nectaris 119,-
Götzendiener 119,-
Fatal Fury Spec. 119,-
World Heroes II 119,-
Castlevania X 119,-
Sylphia 119,-
Bomberman-Tetris 119,-
Chooaniki II 119,-
Martial Champion 109,-
Art of Fighting 109,-
Fatal Fury II 109,-
Flash Hiders 109,-
Wonderb. Dyn. Hero 99,-
HU-Cards ab 29,-
Raritäten lieferbar!

NEO-GEO-CD jp. ab 89,-
Samurai Showd. II 129,-

MASTERSYSTEM ab 9,-

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

Top Games
Super Nintendo
Addams Fam. V. 129,-- | NBA Tourn. Ed. 129,--
Demons Crest 129,-- | Pinball Fantasies 119,--
Earthworm Jim 129,-- | Soulblazer 114,--
Flintstones Movie 129,-- | Stargate 139,--
Illusion of Time 119,-- | Star Trek 124,--
Int. Star Soccer 119,-- | Theme Park 119,--
Mega Man X 129,-- | WWF Raw 119,--
CD-ROM
PC Hardware
Komplettsysteme
Multimedia
Beratung
Service
Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!
☎ 0 80 62 / 8 03 26 - BTX: Bachhuber#
Game Boy und Mega Drive Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör auf Lager. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!
Versand im Sicherheitskarton! Inland Nachnahme (+ DM 8,--) oder Vorauskasse (+ DM 5,--). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,-- portofrei!
Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !
GAMESTORE
Spielend durchs Leben!
SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY
ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/77 72 25
DÜSSELDORF
Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/164 94 09

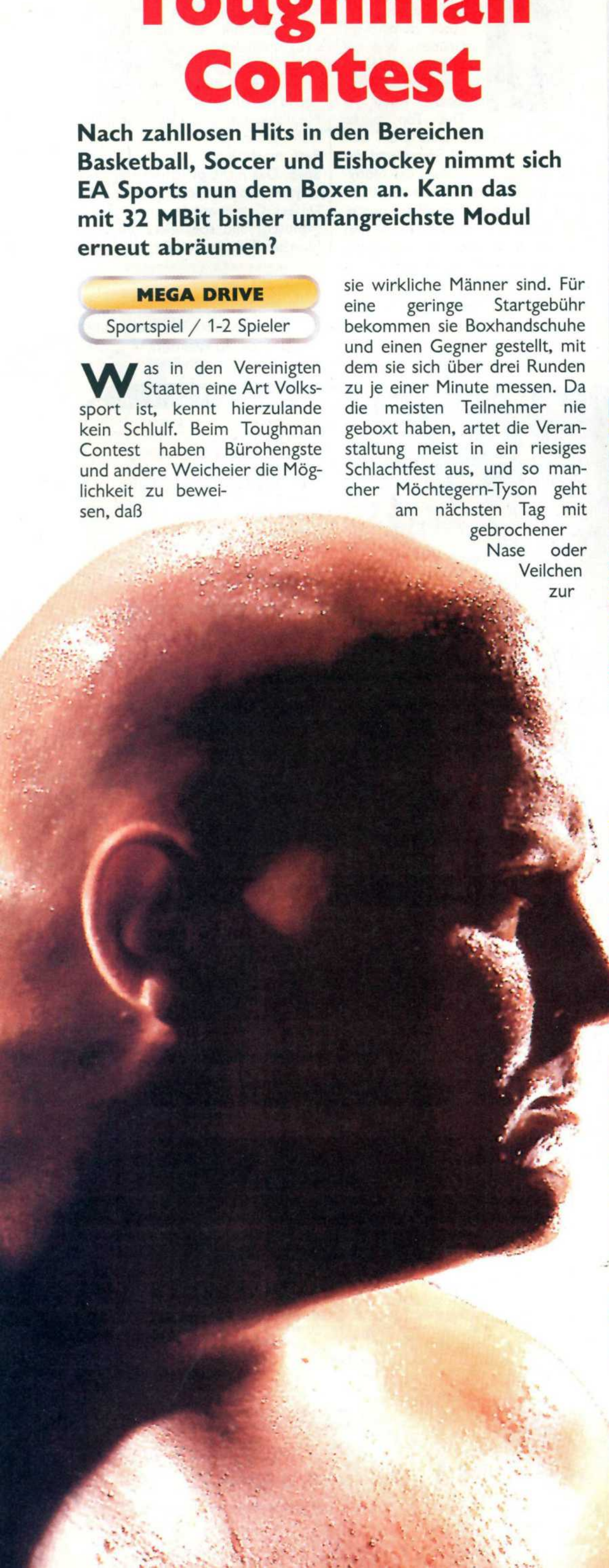
Toughman Contest

Nach zahllosen Hits in den Bereichen Basketball, Soccer und Eishockey nimmt sich EA Sports nun dem Boxen an. Kann das mit 32 MBit bisher umfangreichste Modul erneut abräumen?

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-2 Spieler

Was in den Vereinigten Staaten eine Art Volkssport ist, kennt hierzulande kein Schlulf. Beim Toughman Contest haben Bürohengste und andere Weicheier die Möglichkeit zu beweisen, daß sie wirkliche Männer sind. Für eine geringe Startgebühr bekommen sie Boxhandschuhe und einen Gegner gestellt, mit dem sie sich über drei Runden zu je einer Minute messen. Da die meisten Teilnehmer nie geboxt haben, artet die Veranstaltung meist in ein riesiges Schlachtfest aus, und so mancher Möchtegern-Tyson geht am nächsten Tag mit gebrochener Nase oder Veilchen zur



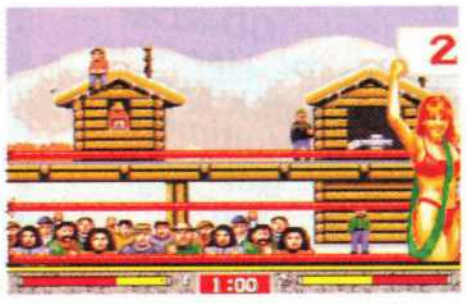
Stephan: EAs Versuch, die Konsolen-Boxwelt mit 32 MBit-Kampfgewicht ins Wanken zu bringen, muß man ohne Zweifel als gescheitert bezeichnen. Toughman Contest ist zwar, EA-gewohnt, perfekt durchgestylt und technisch ohne Makel, spielerisch fehlt dagegen der letzte Feinschliff, um auch auf lange Sicht für ausreichend Motivation sorgen zu können. Im Gegensatz zu Nintendos Super Punch Out ist es nahezu unmöglich, den Gegnern mit ausgeklügelten Taktiken ein Veilchen zu verpassen, vorrangig punktet man durch eine höhere Schlagfrequenz. Dies hat zwei entscheidende Nachteile: Gegen die stärkeren Gegner, die Euch mit jedem Treffer mächtig Energie abziehen, werden die Kämpfe zu einem reinen Lotteriespiel und sind meist von kurzer Dauer. Mit einem menschlichen Kontrahenten artet Toughman Contest in ein wildes, vollkommen planloses Gekloppe aus. Eine etwas gemäßigtere Spielgeschwindigkeit hätte diese Mängel weitaus weniger dramatisch wirken lassen und Platz für taktische Finessen geschaffen. So bleibt Toughman Contest letztendlich sogar hinter dem betagten Muhammad Ali Boxing zurück. Hauptsächlich der, wenn auch unausgegorene, Zwei-Spieler-Modus dürfte für die Sportfans ein Kaufgrund sein.

Butter Bean: Als letzter Gegner wackelt dieser unförmige Fleischkloß direkt aus dem Publikum in den Ring. Im Gegensatz zu den anderen Figuren gibt es Butter Bean (Mondbohne) wirklich, zweimal schon stand er im Toughman Contest-Weltmeisterschaftsfinale, die er beide nach Punkten verlor

Der Ansager erscheint zwar im feinsten Smoking, seinen Text hat er jedoch vergessen, denn Sprachausgabe ist Fehlanzeige

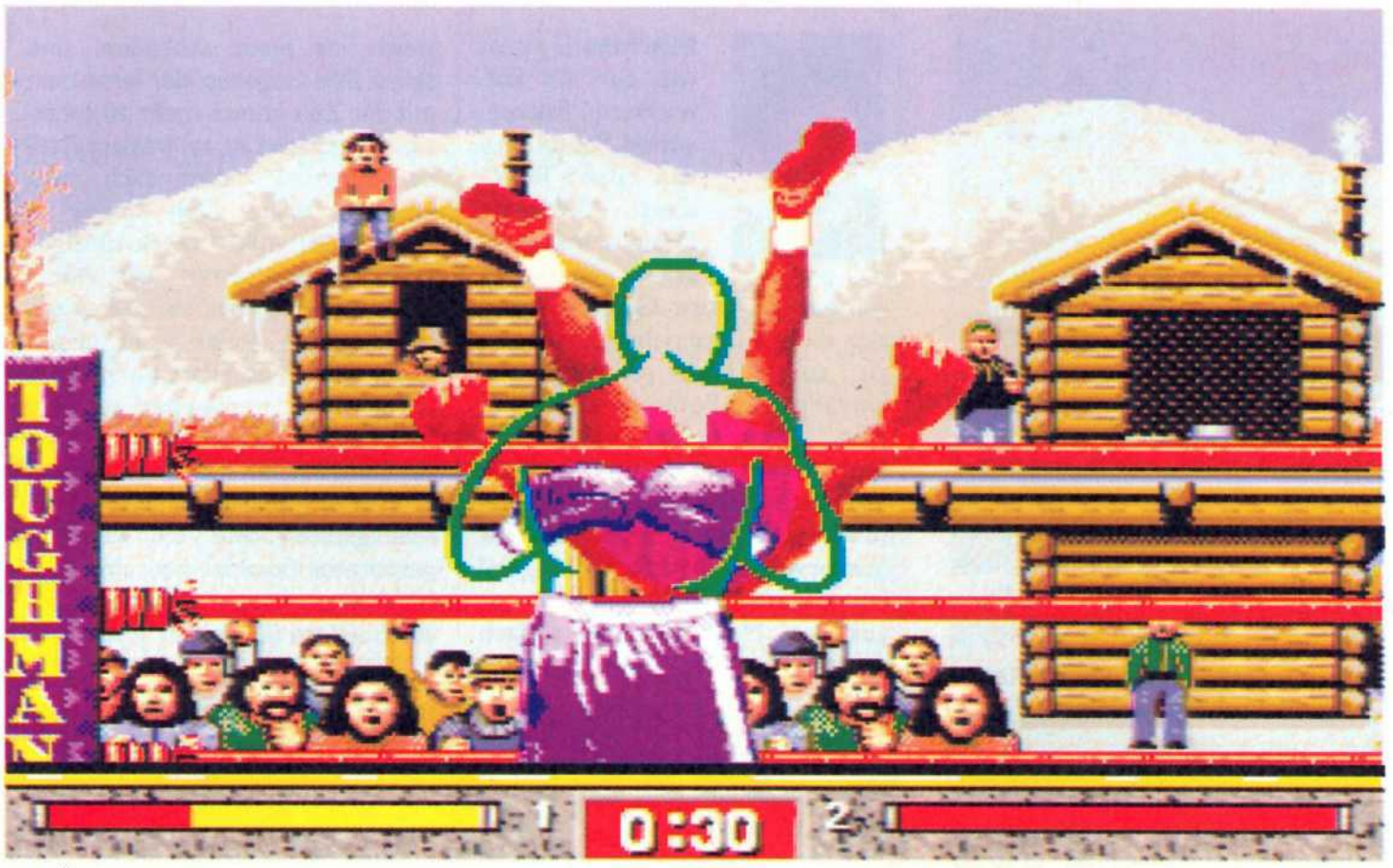
Die 24 Kämpfer unterscheiden sich in vier Attributen: Speed, Stamina, Recovery und Power

Mittels eines kurzen Passwortes gehen Eure bisherigen Erfolge nicht verloren



Die obligatorischen Nummern-Girls haben den Sex-Appeal von fünf Pfund weichgekochten Kartoffeln, derselben Meinung ist sicher auch der Typ in der Blockhütte auf dem unteren Bild, der mal eben kurz die Hosen runterläßt

Vor jedem Kampf habt Ihr die Möglichkeit, aus insgesamt 14 Power Punches drei auszusuchen; besonders spektakulär ist der Super-Uppercut, der den Gegner im hohen Bogen aus dem Ring befördert



Der Überhammer: Mit ausreichend Energie und dem entsprechenden Powerschlag (Super Uppercut) befördert Ihr Euren Gegenüber kurzerhand mächtig spektakulär übers oberste Seil aus dem Ring

Arbeit. Der Sieger bekommt neben einer stattlichen Prämie zusätzlich die Chance, sich bei den nationalen Ausscheidungskämpfen für höhere Aufgaben zu qualifizieren. In Toughman Contest muß der Spieler eben diesen Weg an die internationale Spitze der harten Männer beschreiten. Das für EA-Verhältnisse mit 32 MBit sehr umfangreiche Game beinhaltet 24 Fighter mit verschiedenen Stärken, die in den Kategorien Power, Speed, Stamina und Recovery zum Ausdruck gebracht werden. Zusätzlich verfügen sie über drei Power Punches, die aus 14 zur Verfügung stehenden Alternativen frei gewählt werden können. Neben dem Toughman Contest, der mit einer Passwort-Option aufwarten kann, gibt es noch zwei weitere Spielmodi: Einzelmatches gegen die Konsole oder menschliche Gegner, und ein Turnier, bei dem sich bis zu acht Spieler auf die Mütze

Beim Boxen verboten, beim Toughman ein gewinnbringender Schlag. Das äußerst lasche Regelwerk erlaubt auch fiese Angriffe, die ihre Wirkung nicht verfehlen

geben. Die Ringperspektive erinnert stark an Nintendos Super Punch Out. Der eigene Boxer wird nur im Umriß dargestellt, um den Gegner besser im Auge behalten zu können. Die Kämpfe verlaufen alle nach ähnlichem Muster: Durch Ausweichen und Blocken werden gegnerische Punches gemieden, mittels dreier Feuerknöpfe startet Ihr eigene Aktionen, die vom schnellen Jab bis zum aus dem Ring befördernden Super-Uppercut alles umfassen, was die Boxernase sich wünscht. Ein Sieg wird entweder durch Richterentscheidung, Knockout oder T.K.O. (wenn der Gegenüber dreimal innerhalb einer Runde die Bretter küßt) errungen.

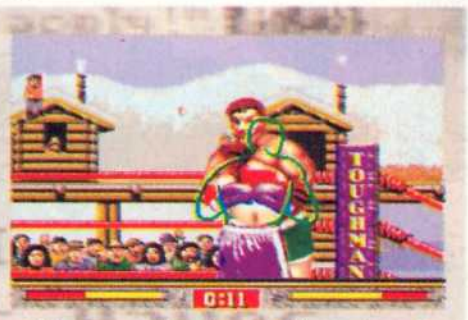
Holger:
Zunächst war ich von EAs Boxspiel positiv überrascht. 24 Kämpfer, 14 Special Moves und die Super Punch Out-Perspektive, die eine optimale Übersicht gewährleistet, liesen auf ein gutes Game hoffen. Die ersten Gegner sind schnell und unkompliziert, teilweise mit spektakulären Schlagkombinationen, erledigt. Doch nach einer gewissen Zeit fällt die Steuerung in Kombination mit dem hektischen Gameplay unangenehm auf. Es passiert sehr oft, daß der eigene Boxer noch kräftig draufhaut, obwohl man keinen Feuerknopf mehr drückt. Das nutzt der Gegner meist mit gezielten Kontern aus. Diese sind, ebenso wie die normalen Attacken, nicht so gut auszumachen wie beim Vorbild von Nintendo, und so wird das Ausweichen bzw. Blocken eines Punches zum puren Glücksspiel. Man hat während des gesamten Spiels niemals das Gefühl, vor einem 32 MBit-Modul zu sitzen, und alles in allem kann Toughman Contest nicht das halten, was das Label EA Sports verspricht.

Die Kämpfe erstrecken sich über drei Runden. Schafft Ihr es nicht, innerhalb dieser Zeit Euren Gegner auszuknocken, müßt Ihr die Entscheidung der Punktrichter abwarten

Nach einem Sieg könnt Ihr Euer Bild in der Zeitung bewundern

Toughman Contest - Hintergründe aufgedeckt!

Der europäische Hintergrund



Der amerikanische Hintergrund

Der mexikanische Hintergrund

Der asiatische Hintergrund

Der Finalkampf-Hintergrund

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 32 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: ELECTRONIC ARTS

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

61% GRAFIK
53% SOUND/FX
64% FUN

Magical Popful Mail

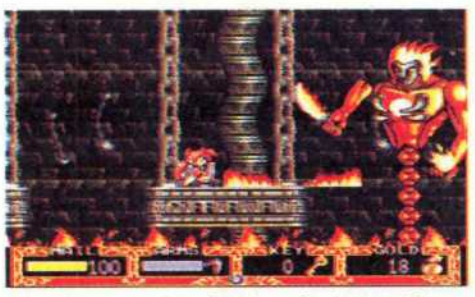
nicht offiziell in Deutschland erhältlich
IMPORT GAME

Mega CD-Anhänger, die einem guten, alten Wonderboy nicht abgeneigt sind, sollten sich diesen würdigen CD-Ableger holen

MEGA CD II

Action-Adventure / 1 Spieler

Die Elfe Mail verdient sich ihren Lebensunterhalt als Kopfgeldjäger, wenn auch mit bisher spärlichem Erfolg. Als sie dem Gangster Nuts Cracker auf den Fersen ist, rutscht sie, mir nichts, Dir nichts, in ihr größtes Abenteuer. Nach einer wieder mal erfolglosen Jagd erfährt sie in einem nahegelegenen Dorf, daß auf den Magier Muttonhead ein Kopfgeld von 2 Mio. Goldstücke ausgesetzt wurde, das sie sich natürlich nicht entgehen lassen will. Während sie dem Finsterling auf der Spur ist, verdichten sich die Hinweise, daß der gute Muttonhead einen Dämon erwecken und mit dessen Hilfe die Welt unterjochen will. Ihr steuert Mail, oder einen ihrer Gefährten Tatt und Gaw, die später dazustoßen, durch in Seitenansicht dargestellte Levels. Sinnvollerweise könnt Ihr zwischen den einzelnen Charakteren hin- und herschalten, da manche Schlucht oder ein bestimmter Gegner erst so bezwungen werden können. Die sechs Welten unterteilen sich in mehrere Abschnitte, an deren Ende ein dicker Oberhoschi lauert, aber auch Zwischengegener warten in düsteren Verliesen. Während Ihr die einzelnen Abschnitte durchforstet, kämpft Ihr mit Monstern, die nach ihrem Dahinscheiden Gold hinterlassen, das für bessere Ausrüstung und Items gehortet werden muß. Diese könnt Ihr in kleinen Siedlungen einkaufen. Über ein jederzeit aufrufbares Menü schaltet Ihr zwischen den Figuren um, ladet oder speichert bis zu drei Spielstände, und ruft das Inventory auf. Während Ihr von Level zu Level voranschreitet, wird das Geschehen durch Zwischensequenzen und unzählige Dialoge aufgelockert.



Um Sven zu besiegen, sind vor allem gute Sprungkraft und Ausdauer gefragt

Stefan: Schon lange nicht mehr hat mich ein Mega CD-Spiel so sehr gefesselt wie Mail und ihre beiden Gefährten. Die Grafik und die Zeichentrick-Zwischenspäne lassen eine dichte Atmosphäre aufkommen, und auch der beschwingte Sound weiß zu gefallen, noch dazu sind die Nachladezeiten schön kurz. Der Spielumfang, und die abwechslungsreichen Hintergründe und Gegner tun ihr übriges zum sehr guten Gesamteindruck. Nur zwei kleine Wermutstropfen gibt es zu bedauern: Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch und die Kollisionsabfrage in meinen Augen etwas zu pingelig. Das tut dem Spielspaß aber kaum Abbruch. Ganz im Gegenteil, falls Ihr wieder ein Leben ausgehaucht habt, ist die Motivation nur umso größer, frei nach dem Motto "... und jetzt schaff' ich's."; also, zwischenspeichern nicht vergessen, dann steht dem ungetrübten Spielspaß nichts mehr im Wege.

Martin: Designt von den Y's Entwicklern Falcom, wurde Popful Mail von den Routiniers Working Designs ins Englische übersetzt. Action-Adventure Getreue legen sich diese CD ohnehin unbesehen zu, zumal Mail, gemessen am Umfang, das Potential des Mediums wirklich ausschöpft. Die Story mit ihren fein ausgearbeiteten Charakteren, den Anime-Zwischensequenzen und der oft humorvollen Sprachausgabe könnte stimmungsvoller kaum ausfallen. Man muß Mail einfach gleich ins Herz schließen, und selbst ihre Gegenspieler lernt man mit der Zeit immer mehr zu schätzen. Genau das ist es, was ein Action-Adventure letztendlich auszeichnen sollte: Den Spieler in eine Welt voller merkwürdiger Gestalten, Gefahren und Abenteuer zu entführen, auf daß er seiner Fantasie freien Lauf lassen kann. Der Action-Part nimmt sich nicht minder bescheiden aus, mit Endgegnern, die einem wirklich ein Ende setzen, intuitiven Menüs, ... Working Designs hat sogar an Kleinigkeiten wie ein liebevoll gestaltetes Booklet gedacht. Popful Mail wurde schlicht und einfach von Spielern für Spieler erdacht.

Trefft Ihr auf diese grünen Kerlchen, ist der Obermotz nicht weit

Megatip: Sobald die Wolke Ihr Auge öffnet, solltet Ihr zuschlagen

Den ersten Endgegner besiegt Ihr am besten von dieser Position aus

Nachdem ein Gegner seinen Geist aufgegeben hat, solltet Ihr Euch den Geldsack schnappen, denn ohne Kohle - keine neue Ausrüstung

Bild rechts:
Die Zwischengegner sind meist weniger imposant, aber nicht minder gefährlich als die großen Kollegen

TEST MEGA CD II

HERSTELLER: WORKING DESIGNS/FALCOM
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: NO WAY DUDE
UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NINTENDO
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: BACKUP-BOOSTER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME

Bonkers

Disneys Comic-Held verschlägt es erneut auf Konsole

MEGA DRIVE
Jump'n Run / 1 Spieler

Eingefleischten Cartoon-Fans sollte der pflichtbewußte Polizist Bonkers bereits bekannt sein. Im Gegensatz zur SNES-Version (reinrassiges Jump'n Run) entpuppt sich die MD-Fassung als reines Geschicklichkeitsspiel, da es lediglich gilt, vier unterschiedliche Spielchen zu absolvieren. Als erstes muß Bonkers eine dreiste Diebesbande daran hindern, im Museum ein paar wertvolle Gegenstände zu stehlen. Während hier die Ganoven nach vorne stürmen, könnt Ihr sie mittels gezielter Donutwürfe vom Screen räumen. Dann wartet eine Schrottanlage auf Euch, um die Ihr eine hohe Mauer baut. Im dritten Spiel(chen) bekommt Ihr es Boxxle-mäßig mit einer Menge Kisten zu tun, die Ihr entweder verschieben, zerschlagen oder in Ruhe lassen solltet, letztendlich mit dem Ziel eine Maschine wieder zusammenzubauen. Zuschlechterletzt begebt Ihr Euch auf eine (rasante) Jagd, in der Ihr mit Kaugummi, Öllachen oder den Seitentüren Eures Streifenwagens andere Autos aus dem Feld räumt.

Durch geschicktes Verschieben der Kisten könnt Ihr die Feinde ins Jenseits befördern

Die Ratte zerstört Eure gerade errichtete Mauer Stück für Stück

Binzi: Die vier Mini-Games mögen ja für sich betrachtet ganz nett sein, aber das war's dann auch schon. Im Endeffekt entscheidet man sich für einen Schurken und spielt dann ein und dieselbe Runde immer wieder, wobei sich lediglich der Schwierigkeitsgrad unmerklich steigert. Selbst als "Endgegner" bekommt man wieder die jeweilige Runde vorgesetzt. Euer Antiheld läßt sich zudem nur in den ersten drei Spielchen einigermaßen akzeptabel steuern, während die Steuerung der "Verfolgungsjagd" nicht den geringsten Realitätsbezug aufzuweisen hat. Die Bonusgames sind zwar teilweise recht witzig, doch eigentlich genauso sinnvoll wie ein Eimer voll geröstetem Hundehaar. Die bunte, doch monotone Grafik, sowie der einschläfernde Sound in Kombination mit diesem langweiligen Gameplay dürften höchstens Kleinkinder ohne IQ ansprechen.

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: DISNEY SOFTWARE
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 24
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

ZAPP
G•A•M•E•S
BEST GAMES IN TOWN
Laden und Versand
ZAPP
G•A•M•E•S
A. Thielen • Rochusstr. 11 • 55116 Mainz
Tel: 06131/23 04 92 • Fax: 06131/23 04 93

Super NES DT:		Sega CD:		3 DO		PLAYSTATION	
Int. Super Star Soccer	139,-	Popful Mail	139,-	Return Fire	139,-	Cyber Sled	199,-
NBA Jam T.E.	159,-	Battle Frenzy	129,-	Theme Park	129,-	Toh Shin Den	199,-
Soulblazer	129,-	Dungeon Master 2	129,-	Corpse Killer	149,-	Kileak the blood	199,-
Demons Crest	149,-	Snatcher	119,-	Myst	129,-	Raiden Project	199,-
Super Punch out	129,-	E.W.J. Special Edition	129,-	Immercenary	129,-	Kings Field	199,-
Top Gear 3000	139,-	Midnight Raiders	139,-	Flashback	129,-	Philoso Mia	i.V.
Star Gate	i.V.	Shining Force CD	VS i.V.	Gex	i.V.	Starblade X	i.V.
Super NES US:		**SEGA 32x:**		Quarantine	i.V.	Vampire (Darkstalkers)	i.V.
Mega Man X2	149,-	Space Harrier	129,-	Wing Commander 3	i.V.	Tekken	i.V.
X-Men	149,-	After Burner	129,-	Syndicate	i.V.	**Harte Ware:**	
Might & Magic 3	149,-	Super Moto Cross	139,-	**JAGUAR:**		32 x DT	379,-
Ignition Factor	139,-	Metal Head	i.V.	Val d'Isere	129,-	32 x US	399,-
Break out	119,-	Tempo	i.V.	Cannon Fodder	139,-	Jaguar RGB/PAL	599,-
Brandish	i.V.	**Sega Saturn:**		Ultra Vortex	149,-	3DO PAL/NTSC	999,-
Ogre Battle	i.V.	Clockwork Knight	139,-	Theme Park	149,-	3DO RGB	1199,-
MEGA DRIVE:		Gotha	169,-	Syndicate	149,-	NEO GEO CD	999,-
Phantasy Star 4 US	179,-	Gale Racer	149,-	Jaguar CD	i.V.	SEGA Saturn inkl. Spiel NTSC/RGB	1299,-
Story of Thor	129,-	J.L. Victory Goal	169,-			Playstation inkl. RacerNTSC/RGB	1349,-
NBA Jam T.E.	129,-	Daytona USA	159,-				
Demolation Man	139,-	Panzer Dragoon	i.V.				
X-Men 2	i.V.	Shinobi X	i.V.				
U.V.M.							

Wir informieren Sie gerne detailiert über Hard & Soft

Wir bauen alles um!

Sega Saturn
NEC 32 X
Sony PSX

SONY PSX
Bitte erfragen Sie detaillierte Info zu Hard- & Software

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Alien Soldier

Hermann, das verrückte Huhn ist wieder da...

MEGA DRIVE
Jump'n Shoot / 1 Spieler

Dieser süße Falter befördert Euch in ein Spinnennetz

Wer die letzte Mega Fun genau studiert hat, dürfte die etwas konfuse Hintergrundstory bereits kennen. Für alle, die noch nicht das Vergnügen hatten, hier eine kurze, aber ebenso verwirrende Zusammenfassung: Der Planet Sierra wird von der Terrorgruppe Scarlet, deren Mitglieder die Fähigkeit besitzen, jede beliebige Gestalt anzunehmen, aufs Übelste heimgesucht. Der neue Kopf der Gruppe, Xi-Tiger, hat Angst vom Alten, Epsilon 1, heimgesucht zu werden und verfolgt diesen, bis er sich in ein Huhn verwandelt und zusammen mit einem Zweiten das Weite sucht; und hier greift Ihr auch schon ins Geschehen ein: Ihr steuert das High Tech gepanzerte Huhn (im englischen Original: Birdman) quer über den Planeten Sierra, um diesen zu retten. Zunächst müßt Ihr Euch jedoch durch einige Menüs mogeln. Zuerst könnt Ihr im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad (Supereasy bzw. Superhard) bestimmen, und Soundeffekte sowie Musik anwählen. Danach begebt Ihr Euch ins Waffenmenü, in dem Ihr vier aus sechs möglichen Waffen auswählen könnt, als da

In den Weltraum-Stages werdet Ihr besonders stark unter Beschuß genommen

Stürzt Ihr in einen Abgrund, könnt Ihr Euch mit schnellem Knopfdrücken wieder auf den Boden befördern

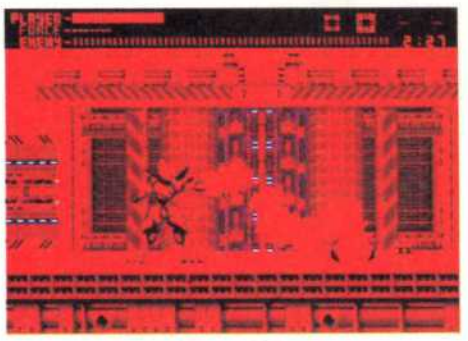
Die Energieleisten

Als Leiste...

... in Zahlen...

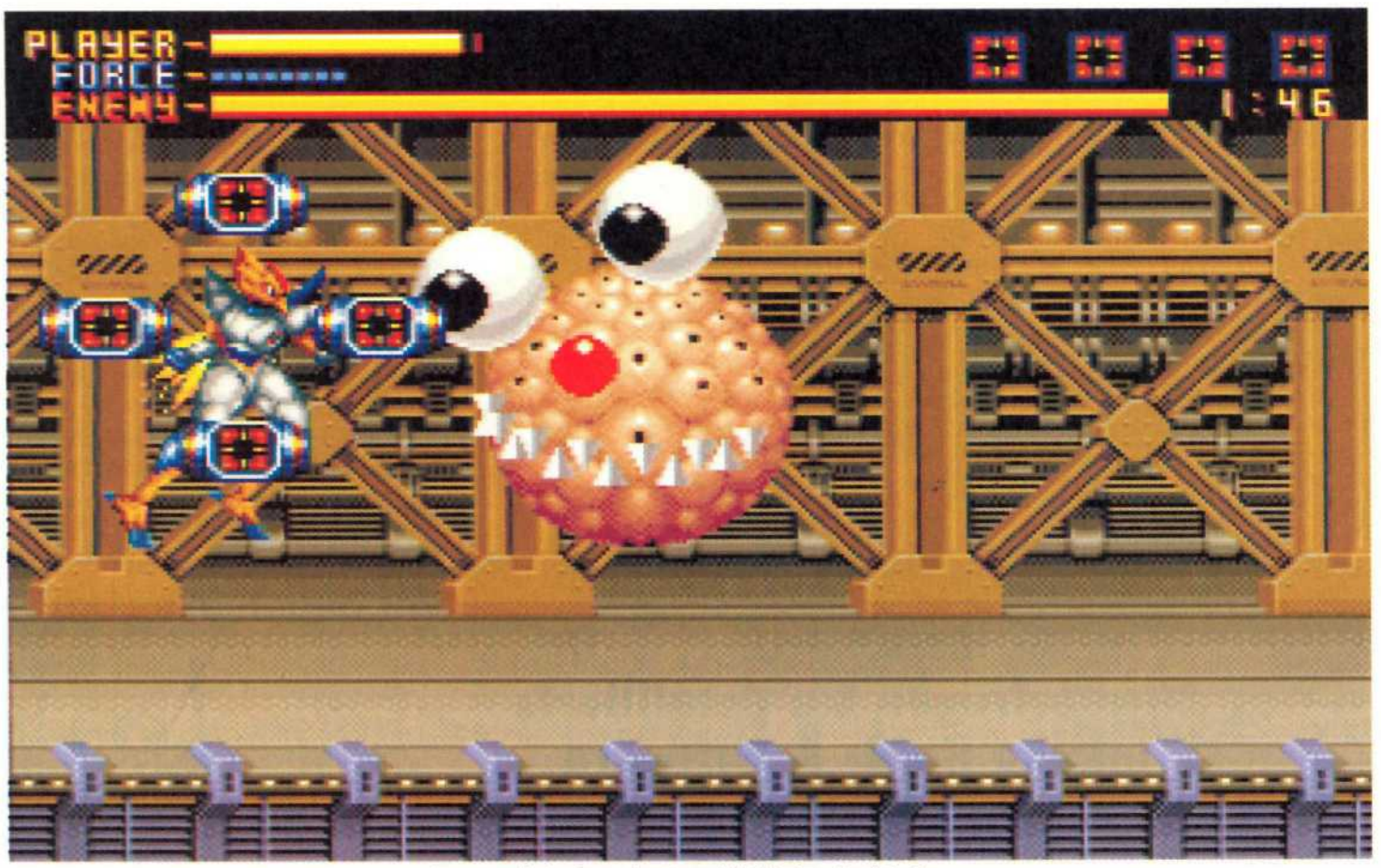
... oder nur Fragezeichen (Ihr wißt nicht, wann Ihr sterbt)

Alle drei Arten lassen sich beliebig variieren



In dieser Stage müßt Ihr mittels Schüssen Licht machen

Philipp: Treasure hat mal wieder in die Vollen gegriffen: Tausende von Explosionen erschüttern im Sekundentakt den Screen, riesige Mittel- und Endgegner stürzen sich alle paar Meter auf Euch und donnernde Soundeffekte bringen die Boxen zum Bersten. Leider, leider ist das Spiel, das hinter dieser Aufmachung steckt, nicht ganz so ausgegoren, wie uns die Grafik- und Soundkulisse Glauben schenken wollen. Freunde von Probotector oder Mega Turrican sollten auf der Hut sein: Alien Soldier ist ein Modul, das faktisch nur aus Obergegnern besteht - die lächerlich kurzen Intermezzi zwischen den jeweiligen Bossen können wohl kaum mit den vergleichsweise riesigen Szenarien eines Mega Turrican mithalten - und deshalb gerade die Taktikfreaks unter den Action-Spielern ansprechen dürfte. Treasure hat nämlich großen Wert darauf gelegt, daß jeder Mittel- bzw. Endmotz nur nach einem bestimmten Muster zu pulverisieren ist, d.h. Ihr müßt die ersten Leben ausschließlich darauf verwenden seine jeweilige Taktik auszubaldowern.



Jumpan ist einer der knuddeligsten Endgegner

Binzi: Auch wenn Treasures Alien Soldier sicher nicht mit Mega Turrican von Factor 5 mithalten kann, so stellt es dennoch eine Bereicherung für den Jump'n Shoot-Markt dar. Die Anzahl der Extrawaffen stimmt, auch wenn man sie nicht aufstocken kann, und die Idee, sich vier Waffen auszuwählen, erlaubt auch etwas Strategie. Die Steuerung weiß ebenfalls zu gefallen und die Special Moves sind sogar gut durchdacht; so läßt sich die Dash Attacke bspw. sehr sinnvoll einsetzen. Da das Modul für MD-Verhältnisse technisch gesehen außerdem überdurchschnittlich gut gelungen ist, könnte man schnell zum Fazit kommen; nur, dem ist leider nicht so, denn die einzelnen Stages sind dermaßen kurz, daß sich Treasure auch gleich auf die 25 Endkämpfe hätte beschränken können. Die beiden Schwierigkeitsgrade sind noch dazu ziemlich daneben: Supereasy ist Vielzueasy und Superhard Fastaufanhiebschaffbar; trotz dieser Mankos kein reines Grafik- und Sounddemo, sondern durchaus ein Jump'n Shoot, das über einige Stunden (wenn auch nicht mehr) an den Bildschirm fesseln kann.

Die Homing Force sucht sich ihr Ziel automatisch

Mittels A-Knopf wählt Ihr die verschiedenen Waffen an

wären Buster Force (ovale Energiepakete), Flame Force (Flamenwerfer), Sword Force (Laserschuß), Ranger Force (Laserkugeln), Homing Force (Fire-And-Forget Geschosse) und Lancer. Da sich die vier von Euch ausgesuchten Forces zwar wieder selbst aufladen, allerdings dennoch recht knapp bemessen sind, bietet sich Euch die Möglichkeit dieselbe Waffe mehrmals auszusuchen. Im nächsten Screen könnt Ihr noch schnell alle Waffen und Moves ausprobieren, bevor's endgültig losgeht. In gewohnter Jump'n Shoot-Manier kämpft Ihr Euch durch 25 doch recht kurz geratene Stages mit dem Ziel am Ende einen besonders fiesen Obermotz ins ewige Nirvana zu schicken. In den einzelnen Levels lauft Ihr wie gewohnt am Boden entlang, habt jedoch auch die Möglichkeit die Decke als Trampelpfad zu benutzen. Je nach Schwierigkeitsgrad werden Euch in den Abschnitten mehr oder weniger Schuß- und Energieextras spendiert. Ist Eure Energieleiste am Ende, könnt Ihr in Supereasy eines von unendlich vielen Continues verbraten oder Euch eines Passwortes bedienen, das Ihr nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Runde erhaltet, in Superhard hingegen stehen Euch nur noch mörderische drei Continues zur Verfügung.

Passwörter

Passwort	Endgegner
3698	Antroid
0257	Rolling/Shellshogun
3745	Sniper Honeyviper
7551	Madam Barbar
8790	Joker
5196	St-210-Terobuster
4569	Flying-Neo
8091	XI-Tiger
8316	Deep Strider
6402	Gusthead
9874	Sharpsteel
1930	Bugmax
2623	Victor
6385	Sunset Sting
7749	Viblack/Back Stringe
3278	Epsilon 1
1039	Destroyer MK2
9002	Jumpan
2878	Seven Force
3894	Destroyer Prototype
4913	Shield Viper
2852	Wolfgunblood/Garopa
7406	Missiray
5289	Z-Leo

Ihr könnt Euch sowohl am Boden...

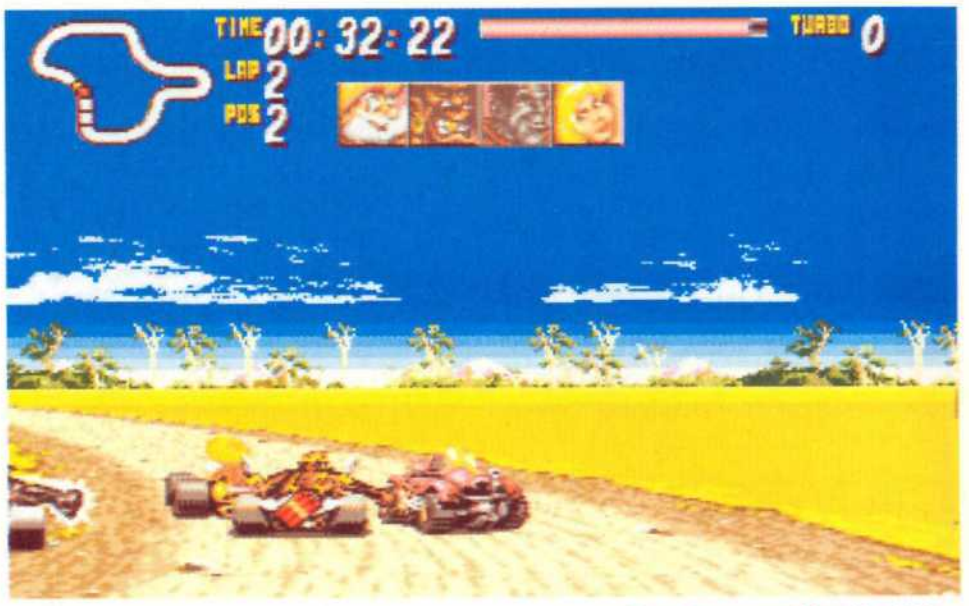
... als auch an der Decke fortbewegen

Entledigt Ihr Euch besonders fieser Gegner, hinterlassen diese zumeist einige Energieauffüller

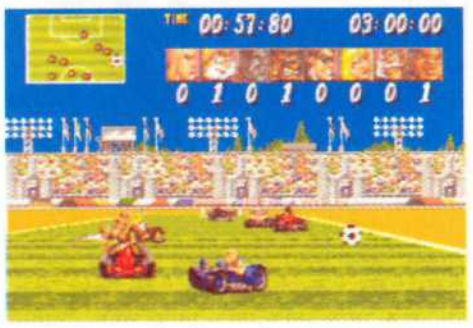
TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: TREASURE
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: 25
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: SEGA

Schadenfreude bei Suzulu: Biff fährt in die Mine



Suzulu versucht seine Mine loszuwerden



Ohne Mode 7 wirkt Street Racer Soccer überhaupt nicht

Philipp: Schlechte Nachricht für alle MD-Besitzer mit einem Faible für Rennspiele: Die Street Racer-Version für Eure Vorzugskonsole kann leider nicht im entferntesten an die SNES-Variante heranreichen. Sowohl Grafik als auch Sound sind zwar auf relativ hohem Niveau (besonders der Mode 7-mäßig programmierte Boden scrollt, wenn Ihr erst einmal in Fahrt seid, vollkommen flüssig "unter" Euch vorbei), dafür gingen die schon auf Nintendos 16-Bitter nicht optimalen Kriterien Steuerung und Spielbarkeit endgültig den Bach runter. Ihr brettert mehr oder minder motiviert über die Kurse, mit keiner vernünftigen Möglichkeit zu bremsen, ohne die Chance sich durch gute Manöver einen kleinen Vorsprung herauszufahren und ohne wirklich sinnvolles Einsetzen der Extras (deren Wirkung mehr als beschränkt ist). Frage: Wo soll da noch wirkliches Rennspielfeeling aufkommen?

Street Racer

Endlich! Der Go-Kart Hit kommt fürs MD

MEGA DRIVE

Rennspiel / 1-4 Spieler

Nach dem nicht zu verachtenden Erfolg, den Street Racer auf dem SNES verbuchen konnte, wird nun die völlig überarbeitete MD-Variante nachgeschoben. Völlig überarbeitet vor allem, weil das MD die Mode 7-Spielereien von Nintendos 16-Bitter kaum nachvollziehen kann. Doch erst einmal zu den stahlkalten Fakten. Nach dem Einschalten können bis zu vier Spieler gleichzeitig ins Geschehen eingreifen. Dabei lassen sich im Options-Bildschirm Handicaps bei Rennen mit schwächeren Fahrern festlegen. Übrigens könnt Ihr sowohl mit EAs 4 Way Play als auch mit dem Sega Tap antreten. Ganz oben auf dem Auswahl-Screen stehen der Practice- oder Übungs-Modus. Wer nicht gleich einen ganzen Grand Prix fahren will, könnte auch den Head-To-Head-Modus wählen. Wie der Name schon sagt, fahrt Ihr Kopf an Kopf gegen ein bis drei Konkurrenten. Doch all dies interessiert natürlich auch nur bedingt. Der Thrill des Championships ruft. Drei Schwierigkeitsstufen, nämlich Bronze, Silver und Gold, sowie der Custom-Cup lassen sich anwählen oder erspielen. Letzterer läßt Euch die Möglichkeit eigene Streckenzusammenstellungen zu fabrizieren. Zum Relaxen gibt's wieder die zwei Bonus-Games Soccer und Rumble. Allerdings sieht der Rumble jetzt eher aus wie ein überdimensionales Roulette-Spiel. Beim Soccer blieb alles beim alten. Drei verschiedene Bodenbeläge, sowie Spiel auf Zeit oder auf Tor-Zahl lassen sich einstellen. Außerdem soll es noch ein weiteres geheimes Bonusspiel geben. Kommen wir nun zu den Hauptdarstellern. Alle acht Charaktere haben natürlich auch grundverschiedene Vorzüge und Nachteile.

Charakter-Übersicht

Suzulu: Angriffsstarter und rücksichtsloser Buschmann, der als Champion-Fahrer taugt

Hodja: Läßt sich zwar leicht steuern und kann gut austeilen, in der Defensive sieht's schlecht aus

Anfänger werden mit Frank glücklich, Profis spezialisieren sich lieber auf andere Fahrer

Biff: Junger Rüpel mit zu wenig High Speed, gehört deshalb nicht zu den Favoriten

Raphael: Reicht mit seinen cremigen Attack-/Defense-/Speed-Werten an Suzulu heran

Surf: Laßt euch von Surf nicht blenden! Sie befriedigt nur Anfänger-Ansprüche

Helmut: Der alte Veteran steckt gnadenlos ein und ist besonders effektiv auf dem Gold Cup

Wer den Blitzstart beherrscht und die Spitze behaupten kann, der wird Sumo lieben

Die Extras

Good Item:
Der Schraubenschlüssel füllt Eure Energieleiste wieder auf

Good Item:
Der Pfeil beschleunigt Euren Fahrer kurzzeitig extrem hoch

Good & Bad Item:
Die Zeitbombe kommt gut, wenn man sie an den Gegner weitergibt

Bad Item:
Der Feuerball wirft den Street Racer aus der Bahn

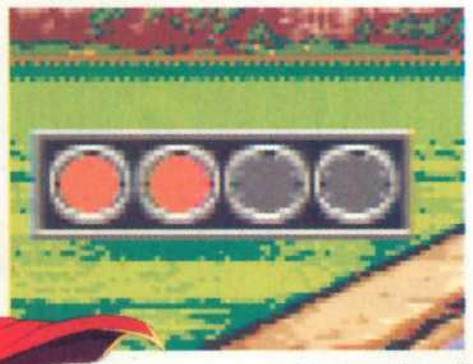
Good Item:
Der Fahrer mit den meisten Sternen bekommt einen Extrapunkt

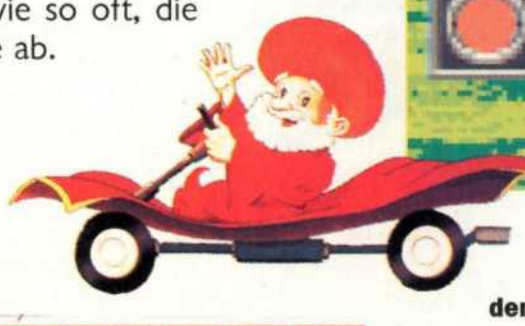
Götz: Technisch gesehen ist Street Racer ein Edelstein. Neben den tollen Pseudo-Mode 7-Effekten und der guten Grafik gefielen mir sogar ansatzweise der Sound und die FX, was hoffentlich nicht an der vorgerückten Stunde lag. Doch das Gameplay kann den Funken nicht zum Überspringen bringen. Zu einfallslos die Steuerung und zu wenig Abwechslung auf den Strecken. Minimale Fehler passieren in den höheren Schwierigkeitsstufen doch gerne mal und schon heißt es: "Auf Wiedersehen". Die Extras halte ich, bis auf den Sprengsatz, für ziemlich peinlich und einfallslos. Auch die Bonusgames, vor allem Soccer, bleiben von der Qualität weit hinter der SNES-Version zurück. Wer Rennspiele mag und mit möglichst vielen Leuten zocken will, wird Street Racer wahrscheinlich sogar ansprechend finden, Solopiloten würde ich eher vom Kauf abraten, da es dies optisch gelungene Werk stark an Benutzerfreundlichkeit missen läßt.

Dank Blitzstart locker auf Platz 2

Einen kompletten Fahrer gibt es nicht, wie Ihr dem Kasten entnehmen könnt. Jedoch macht man es sich mit Hoschis wie Suzulu schon einfacher. Netterweise gibt es unter den Piloten gewisse Allianzen. So würde Raphael niemals der süßen Surf zu nahe treten, während der fettleibige Sumo San lieber Biff oder Frank, aber keinesfalls Hodja aus dem Anzug pustet. Auf den Strecken befinden sich massig Extras, wie effektiv diese sind seht Ihr im Kasten. Nur eines dazu, es stimmt wirklich, daß Ihr eingesammelte Minen vor dem Explodieren mittels einer kleinen Kollision an lästige Konkurrenten übergeben könnt. Bei jeder Start-/Ziel-Durchfahrt erhaltet Ihr einen Beschleuniger, der jedoch sofort gezündet wird. Nach dem Rennen fängt das große Bangen bei der Punkteverteilung an. Wer die schnellste Runde gefahren, die meisten unfairen Aktionen gezeigt oder ordentlich Sterne eingesammelt hat, wird mit Bonuspunkten belohnt und kann, falls auch noch der Perfect-Bonus dazu kommt, die anderen extrem alt aussehen lassen. Nach dem triumphalen Erfolg gönnen wir uns natürlich noch eine cremige Zeitlupe. Doch wie kommt man zum Ziel. Die Steuerung überläßt einem so große Spielräume wie Gas oder nicht Gas, was schon öfters die Frage ist. Features wie Bremsen überläßt man lieber anderen Rennspielen. Ein Passwort-System rundet, wie so oft, die Chose ab.

Der vierfache Splitscreen





Genau wie auf dem SNES müßt Ihr am Start jetzt drücken, um den Schnellstart zu bekommen

Im Zwei-Spieler-Modus kann man noch von Übersichtlichkeit sprechen

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: UBI SOFT/VIVID IMAGE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT: PSX/3DO M2
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT/SECHS-BUTTON-PAD/SEGA TAP
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: UBI SOFT

Sportspiel / 1 Spieler
Super Nintendo

Tecmo Super Baseball

Während die amerikanische Major League streikt, müssen SNES-Besitzer dank Tecmo Super Baseball nicht auf ihren Lieblingssport verzichten. Entweder Freunschaftsspiele, ein Saison-Modus oder ein All Star Game können angewählt werden. Das Ungewöhliche an

dieser Baseballsimulation ist, daß fast das gesamte Spiel in 3D dargestellt wird. Die Mode 7-Effekte zoomen den Spieler direkt hinter den Mann, zu dem der Ball geschlagen wurde. So kommt von Anfang an richtiges Baseball-Feeling auf. Leider wurde aber die Steuerung nicht an die Darstellungsweise angepaßt, und so kann es schon mal vorkommen, daß Ihr, um zu einem Mannschaftskameraden zu werfen, der links von Euch steht, das Joypad nach rechts drücken müßt; so vergeht schon einige Zeit, bevor man die Steuerung beherrscht. Dann aber bringt das Game meiner Meinung nach richtig Fun, bis auf die Abschlagsequenz natürlich, die sich auf simples Knopfdrücken beschränkt. (Holger)

FUN 62%

Mega Drive
Beat'em Up / 1 Spieler

The Tick

The Tick ist ein sidescrollendes Prügelspiel, wie wir es schon zu Dutzenden kennen. In bester Final Fight-Manier steuert Ihr den muskelbepackten Superhelden durch insgesamt 16 Levels, die noch in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Neben einem Sprung, Schlag und Tritt gibt es nur einige witzige Abschluß-Moves zu verzeichnen, so

ist die Angriffsvielfalt sehr begrenzt. Extras wurden ebenfalls auf ein Minimum reduziert, neben Bonusleben und Energieauffüllern gibt es nur noch ein Symbol, mit dem ein Sidekick herbeigerufen wird, das aber nur kurzzeitig Vorteile bringt. Auch bei der Grafik hat man sehr gespart. Kaum Animationen und nur geringe Abwechslung bei der Levelgrafik reizen genausowenig zum weiterspielen wie die viel zu ungenaue Kollisionsabfrage. Weiterhin nervt, daß Ihr die ersten Levels fast nur gegen verschiedenfarbige Ninjas prügelt und erst nach ca. einer Stunde neue Gegner erblickt. Zwar ist das Spiel noch relativ umfangreich, aber das rettet gar nichts mehr, wirklich gar nichts. (Stefan)

FUN 28%

Mega Drive
Sportspiel / 1-2 Spieler

Tecmo Super Hockey

Langsam aber sicher habe ich diese peinlichen Versuche sog. Sportsimulationen wirklich satt. NHLPA-Lizenz und vernünftiger Spielaufbau können das unausgegorene Spielprinzip nicht im geringsten überdecken. Die Figuren

bewegen sich wie beinamputierte Brontosaurier übers Eis, die Sounduntermalung, angefangen bei den Zuschauer- bis zu den Kufengeräuschen, ist eine Beleidigung für jedes menschliche Gehör, und grafisch scheinen wir wieder 8-Bit-Zeiten entgegenzudriften. Spielkultur konnte ich beim besten Willen ebenfalls nicht ausmachen. Tore sind mehr oder weniger Glückssache und Dutzendware, ganz egal wie der Gegner heißt. Die Intelligenz der konsolengesteuerten Spieler erreicht allenfalls das Niveau von breitschädeligen Steinzeit-Hoschis, Kombinationen Fehlanzeige. Unterm Strich ein Spiel, das jeder Wischmopp besser hätte programmieren können. (Stephan)

FUN 39%

Mega Drive
Jump'n Run / 1 Spieler

Beavis & Butt-Head

Schade eigentlich, daß der Kult und die Faszination um eine Jugendkultur sofort gnadenlos von Kollege Kommerz ausgeweidet wird. Beavis and Butt-Head waren vor kurzem noch unbequeme Chaoten, für die man schon

eines besonderen Geschmackes bedurfte. Jetzt sind sie Helden und Hauptdarsteller eines Video-Spieles. Jedoch ist das Spiel gerade gut, weil es so unglaublich schlecht ist (Heh Heh heh, it sucks but it's like cool!). B&B bewegen sich furzend und rülpsend durch sieben Fernseh-Kanäle, in denen die verlorenen Teile ihrer GWAR-Eintrittskarte versteckt sind. Wenn ihr bspw. einen verdorbenen Burger futtert, könnt ihr das Hospital betreten und ähnlich intelligente Rätsel erwarten Euch. Wirklich cool sind die Sprachausgabe und der Soundtest. Damit könnt ihr nämlich tolle Anrufbeantworter-Sprüche kreieren, aber wer will das schon für über 100 DM. B&B hält exakt das Niveau der Fernseh-Serie, alles andere wäre eine Enttäuschung gewesen. (Götz)

FUN 39%

Saturday Night Slam Masters

Capcoms Wrestling-Orgie wartet auf dem MD mit einigen Neuerungen auf

MEGA DRIVE
Sportspiel / 1-2 Spieler

Capcoms Wrestling Association hat zwar eine geraume Zeit benötigt, um ihren Weg vom SNES (vgl. Review in Mega Fun 10/94) auf das MD zu finden, wartet dafür aber auch mit einigen Neuerungen auf. So sind zu den ursprünglichen acht Kämpfern noch die zwei Motze Jumbo und Scorpion hinzugekommen, die zwar auch auch Nintendos 16-Bitter bereits mit von der Partie waren, jetzt jedoch selbst anwählbar sind. Neu ist zudem das Death Match-Turnier, bei dem sich die Wrestler in einem mit Stacheldraht versehenen Ring und mit Minen gespickten Boden außerhalb des Ringes bis zum bitteren Ende ein hartes Gefecht liefern. Anonsten ist alles beim alten geblieben. Nach wie vor gilt es den Gegner mittels taktischer Angriffe und gezielter Verwendung von Special Moves flachzulegen und zu pinnen. Selbstverständlich habt Ihr auch die Möglichkeit Euren Gegenspieler zu greifen und dann einige besondere Moves auszuführen. Mit Tischen, Stühlen und Flaschen hat Capcom zudem einige Elemente aus WWF Raw abgekupfert.

Mit den Kicks erzielt Ihr die höchste Trefferquote

Diesen Schulterüberwurf könnt Ihr ausführen, wenn Ihr mit dem Gegner im Hock seid

Rennt wenn möglich in die Seile, um den Gegner mit mehr Wucht anzugreifen

Die Special Moves ähneln in Ausführung und Wirkung denen aus Street Fighter

Ihr könnt Eurem Gegenüber auch mit einer Flasche, einem Eimer oder sogar einem Holztisch eines auf die Mütze geben

Markus: Acclaimseidank wurde Wrestling auch hierzulande bekannt, kein Wunder also, daß Prügel-Veteran Capcom auch in diesem Genre ein Wörtchen mitreden will. Slam Masters spielt sich jedoch betont anders als seine Vorbilder Royal Rumble/WWF Raw. Capcom hat auf taktische Moves weitgehend verzichtet und ihren Genre-Beitrag deutlich actionlastiger ausgelegt. Sind die Special Moves (Street Fighter-like) anfangs noch etwas gewöhnungsbedürftig, freundet man sich mit der Zeit immer mehr mit ihnen an. Schade nur, daß trotz 32 MBit auf einen Vier-Spieler-Modus verzichtet wurde und die krächzende Sprachausgabe auch nicht gerade die Welt ist. Auch wenn technisch deutlich mehr möglich gewesen wäre, ein gutes Prügelspiel bleibt Saturday Night Slam Masters auf jeden Fall; nur, so richtiges Wrestling-Feeling wie bei der Konkurrenz will allerdings nicht aufkommen.

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 32 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

69% GRAFIK
58% SOUND/FX
58% FUN

Fatal Fury Special

... die letzte SNK-Lizenz an Takara

GAME GEAR

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Sicherlich kein leichtes Unterfangen SNKs 150 MBit schwere Neo Geo-Prügelorgie ansprechend auf Segas Kleinsten rüberzuziehen; erwartungsgemäß dürfen systembedingt nicht alle Kämpfer des Original-Automaten an den Start gehen. Bei den übrig gebliebenen neun Kämpfern ist zum Trost Ryo Sakazaki aus Art Of Fighting von Beginn an anwählbar. Eine weitere Einschränkung der Game Gear-Konvertierung ist zudem das Fehlen der zwei Spielebenen. Erfreulicher sieht es hingegen bei den Special Moves aus: Jeder Aspirant verfügt im Schnitt über vier spezielle Angriffstechniken. Außerdem darf jeder raufwütige Fighter noch einen Super Move auf den Gegner loslassen, allerdings nur dann, wenn die Energieanzeige zu blinken anfängt. Neben einem Solospiel könnt Ihr via Gear-To-Gear-Kabel sogar einen menschlichen Kontrahenten herausfordern oder im Survival Modus den besten Kämpfer aus einem Turnier sechs gegen sechs küren.

Joe Higashi wird in seinem Home-Stage von Duck King äußerst unsanft von den Beinen geholt

Der Higashi-Kumpel Andy Bogart muß sich ebenfalls gegen den Disco-Fuzzie Duck King behaupten

Ulf: Angesichts dieser erstaunlich gut gelungenen Konvertierung ist es wirklich sehr schade, wenn auch verständlich, daß SNK keine weiteren Lizenzen mehr an Takara vergibt. Fatal Fury Special spielt sich äußerst flüssig und hat daher ein vergleichsweise dynamisches Gameplay. Lob gibt es auch für die Steuerung. Vor allem das recht präzise Sprungverhalten und die leicht von der Hand gehenden Special Moves sorgen für ansprechende Beat'em Up-Unterhaltung. Zur sehr guten Spielbarkeit gesellt sich zudem eine in allen Belangen zufriedenstellende Technik. Die Grafik ist sehr bunt und kommt ohne das berüchtigte Zeilenflakkern aus, und auch der ansonsten sehr piepslastige GG-Sound konnte für einigermaßen gelungene Melodien genutzt werden; in meinen Augen das gelungene Fressen für alle, die schon immer nach einem portablen Street Fighter 2-Clone gesucht haben.

TEST GAME GEAR

HERSTELLER: TAKARA
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: 3DO/MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA

Super Nintendo
Jump'n Shoot / 1 Spieler

Warlock

In diesem Fantasy-Spiel habt Ihr als junger Krieger/Druide die Aufgabe sechs Runensteine aufzufinden, mit denen Ihr die Welt vor dem allmächtigen Warlock retten sollt. In den sieben Levels erwarten Euch berühmt-berüchtigte Geschöpfe, wie z.B. Geister, Dämonen oder Golems, sowie der Hexer Warlock selbst, um Euer Vorhaben zum

Scheitern zu bringen. Zu Beginn des Spieles seid Ihr zunächst nur mit einem magischen Blaster sowie einer Kristallkugel ausgerüstet, mit der Ihr an schwer erreichbare Extras herankommt oder die Ihr als Waffe gegen Feinde mißbraucht. Im Laufe des Spieles gilt es allerdings noch einige nützliche Zaubersprüche zu finden. So toll sich das alles jetzt auch anhört, so vorsintflutlich ist Warlock letztendlich geraten. Die Grafik erreicht nicht annähernd 16-Bit Niveau, der Sound ist grausam und etliche unfaire Stellen geben Euch schließlich den Rest. Warlock stellt ein lieblos zusammengeschustertes Jump'n Shoot dar, das aus dem nächstbesten Programmgenerator stammen könnte. (Markus)

FUN 44%

Mega Drive
Jump'n Shoot / 1 Spieler

Warlock

Neben der SNES–Version hat es unser kleiner Druide auch auf dem MD nicht gerade leicht die sechs Runensteine zu finden und der Welt Frieden zu schenken. Nach wie vor stürzt Ihr Euch mit einem magischen Blaster und Eurer Kristallkugel (Gähn) in den Kampf gegen allerlei unnatürliche Geschöpfe. Als kleine Hilfestellung erhal-

tet Ihr ab und zu einige sinnvolle Zaubersprüche, von denen insgesamt sieben existieren. Diese können auch jederzeit eingesetzt werden, als da wären z.B. eine zweistufige Smart Bomb, ein Heil- sowie ein Wiederbelebungselixier, oder ein Schutzschild, mit dem Euch kleinere Feinde nichts mehr anhaben. Obwohl auch Mega Warlock alles andere als Begeisterungsstürme hervorruft, entpuppt es sich dennoch als eine Spur besser als das SNES-Pendant. Dies liegt vor allem daran, daß deutlich weniger unfaire Stellen vorhanden sind und die technische Ausführung für MD-Verhältnisse minimal besser gelungen ist; alles in allem trotzdem fast genauso überflüssig. (Markus)

FUN 46%

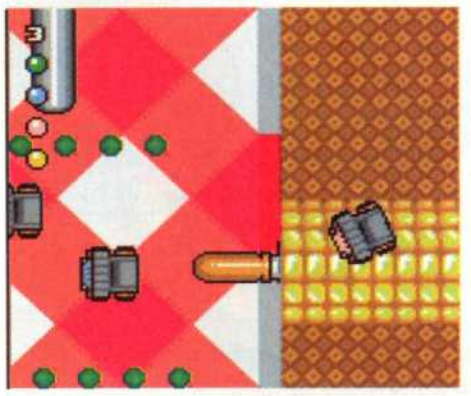
Micro Machines 2
Turbo Tournament

Party-Game für den Game Gear?

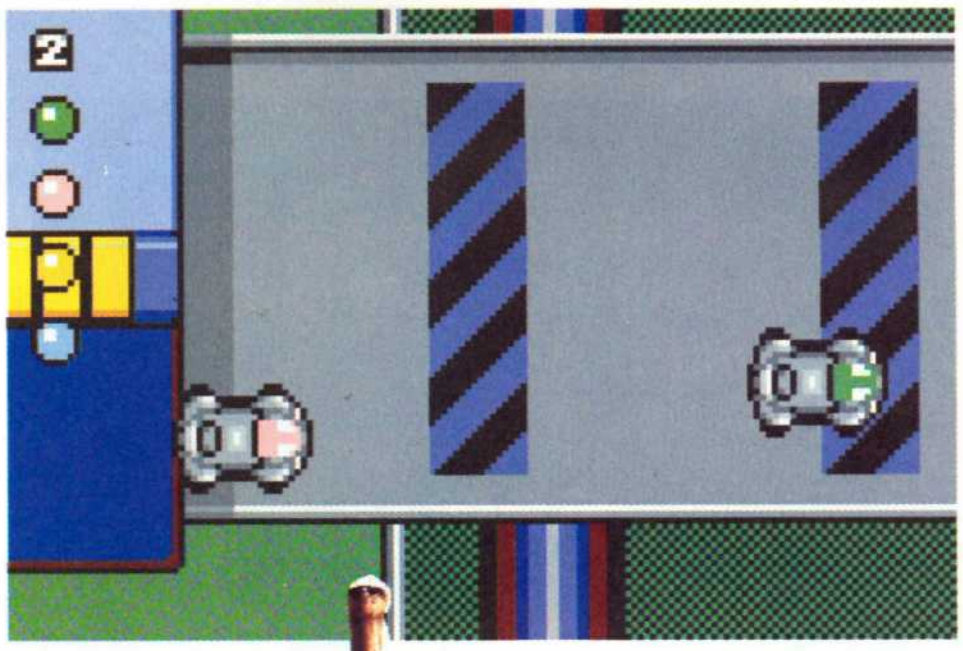
GAME GEAR

Rennspiel / 1-4 Spieler

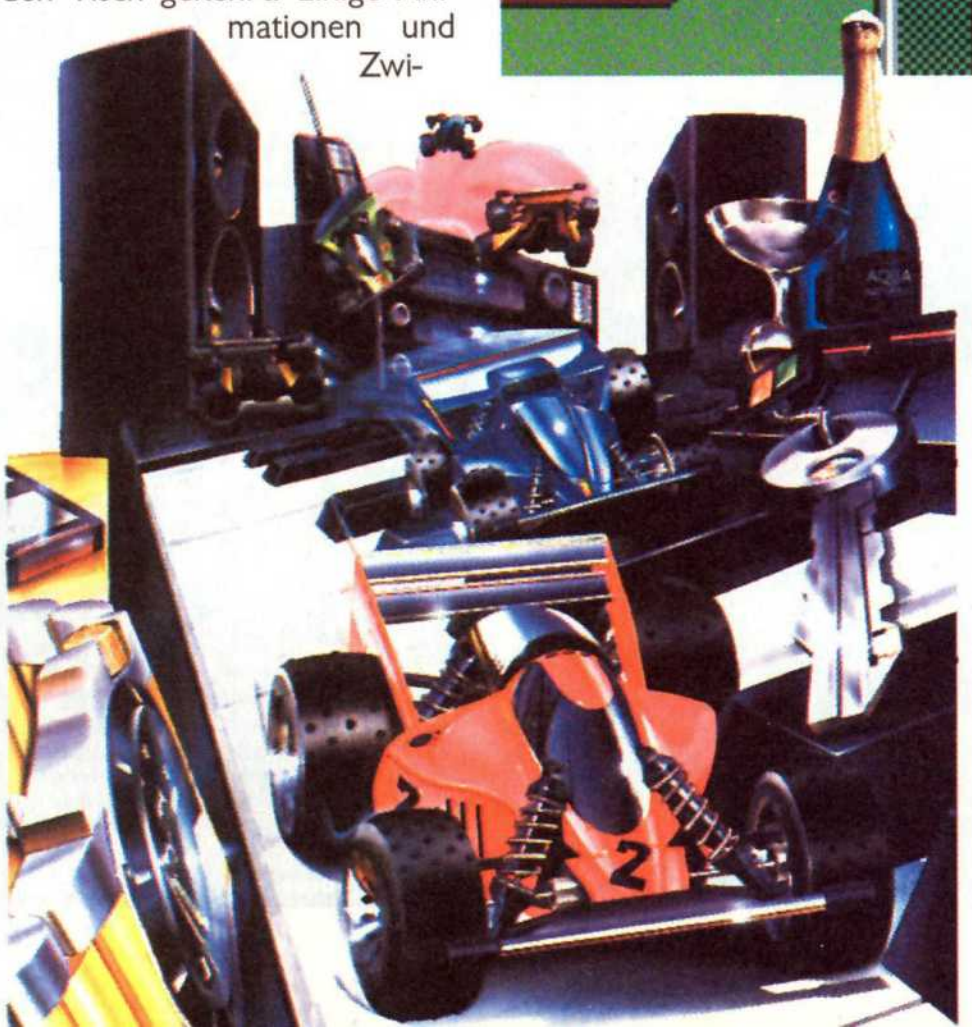
Es ist schon erstaunlich, mit welcher Kontinuität Codemasters ihre 16-Bit Produktpalette fast 1:1 auf das kleine Game Gear portiert. Das mag Handheld-Besitzer zwar freuen, von einer Systemausnutzung des Mega Drive kann allerdings keine Rede sein. Entwickelt wurde die vorliegende Fassung von den Designern der GG-Versionen von Micro Machines und Pete Sampras Tennis; und auch diesmal haben sie sich redlich bemüht dem Original gerecht zu werden, denn die Unterschiede zwischen den beiden Versionen liegen nur im Detail. Eine J-Cart (Joypad-Cartridge) war natürlich nicht möglich, dafür können sich zwei Rennspiel-Fans um einen Game Gear prügeln. In der Praxis dürfte dieses durchaus nett gemeinte Feature aber am Platzmangel scheitern. An eine Mehr-Spieler-Option via Gear-To-Gear-Kabel wurde allerdings auch gedacht. Wohl aus Speicherplatzgründen wurde das Modul außerdem etwas abgespeckt: Von den 54 Tracks des MD-Originals sind nur noch 38 übriggeblieben und der Time Trial-Modus, der gerade im Ein-Spieler-Modus für einen gehörigen Motivationsschub sorgte, wurde ganz unter den Tisch gekehrt. Einige Animationen und Zwischenbildchen mußten ebenfalls daran glauben. Wer sich darüber freut, im Tournament Mode endlich eine Liga aufgestiegen zu sein, erlebt sogar eine bittere Enttäuschung. Weder Zwischenstände, ganz gleich in welchem Rennmodus, oder gar so triviale Dinge wie Spielernamen werden gespeichert. Der "Rest" ist allerdings (fast) ganz beim alten geblieben. Vehikel, Streckendesign, Bonusrunden, Spielmodi, in dieser Beziehung zieht sich die 8-Bit Version vorbildlich aus der Affäre.



Da sich die Maiskolben bei der 8-Bit Version nicht drehen, müßt Ihr auf gut Glück drüberheizen



Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt die Konsole die Beschleunigung



Martin: Auch wenn die Steuerung und das Leveldesign 1:1 vom MD rübergezogen wurden, geht die Motivation solo langfristig gesehen trotzdem den Bach runter. Auf die Zwischenbildchen und die zusätzlichen Animationen der großen Version kann man ja noch verzichten, nur die Time Trial-Funktion, die einen dank Geisterfahrer zu immer neuen Bestzeiten anspornte, vermißt man schmerzlich; und wenn weder persönliche Rekord- noch Zwischenzeiten in den einzelnen Rennmodi gespeichert werden, ist die Luft einfach bald raus, dem unkomplizierten Spielprinzip zum Trotz. Wer dagegen nur zu zweit spielt, für den lohnt sich dieses Update wegen der neuen Kurse, den Power Ups, dem deutlich härteren Schwierigkeitsgrad und der wie gewohnt vorbildlichen Steuerung durchaus. Nur solltet Ihr Euch hierfür zwei Module besorgen, denn der Zwei-Spieler-Modus auf einem GG ist nicht unbedingt das Wahre.

TEST GAME GEAR

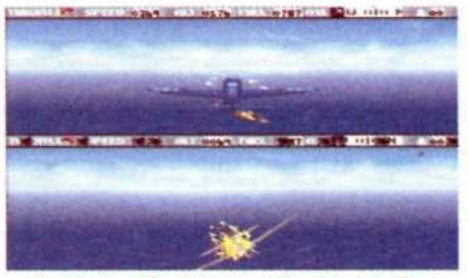
HERSTELLER: CODEMASTERS
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: PLAYSTATION/ SUPER NINTENDO/GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 38
BESONDERHEIT: 2 SPIELER AUF EINEM GAME GEAR
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: CODEMASTERS

Carrier Aces

Als Commodore im Zweiten Weltkrieg unterwegs

SUPER NINTENDO
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Ihr übernehmt hier wahlweise den Part der japanischen bzw. amerikanischen Seite im Pazifikkrieg, oder tretet via Split Screen im Dogfight gegeneinander an. Während Ihr Euch in Trainingsrunden mit Landeanflügen, Torpedoangriffen oder Bombardements auf Eure eigentliche Mission vorbereitet und die Steuerung auscheckt, geht es im Campaign-Modus, der über sieben Schauplätze verfügt, schon etwas härter zur Sache. Eure Primärziele sind hier Schiffe sowie geschützte Anlagen auf dem Festland, die Ihr mittels Sturzkampfbombern oder Torpedoflugzeugen zur Strecke bringt, feindliche Geschwader dienen eher zum Aufwärmen. Zuvor solltet Ihr natürlich noch die nötige Bordbewaffnung auswählen, was etwas Taktik ins Spiel bringen soll, und Euer Geschwader zusammenstellen, bevor Ihr die Propeller anschmeißt.



Auch im Ein-Spieler-Modus ist der Bildschirm geteilt

Mit dem Sturzflugbomber auf feindliche Ziele zu stürzen, ist am effektivsten

Wählt auf der Übersichtskarte das passende Flugzeug für einen Zweikampf aus

Stefan: Wer hinter Carrier Aces eine ernsthafte Flugsimulation erwartet, der wird bitter enttäuscht, denn davon ist das Spiel meilenweit entfernt. Wer hingegen ein durchschnittliches Ballerspiel mit erträglichen Mode 7-Effekten sucht, der wird noch relativ gut bedient. Zum einen ist die Wahl der verschiedenen Flugzeuge ganz nett, aber auch der Zwei-Spieler-Modus sowie die Sturzkampfsequenzen wissen kurzfristig zu gefallen. Insgesamt überwiegen bei Carrier Aces jedoch die Nachteile. Nach maximal zehn Minuten habt Ihr in Sachen Grafik alles gesehen. In spielerischer Hinsicht reißt das Geballer langfristig ebenfalls keine Bäume aus, denn taktische Elemente sucht man leider vergeblich. Auch das Fehlen eines Passwortes nervt; alle Missionen am Stück durchzuspielen wird dank des Umfangs zur absoluten Tortur.

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: GAMETEK
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GAMETEK/ORDER IN TIME

S.B.S
Bestellannahme MO-FR 10:30-13:00 15:30-19:00 0721/781044

SUPER NINTENDO		
ACME ANIMATION FACT	DT	135,95 DM
AIR STRIKE PATROL	US	118,95 DM
BLACK HAWK	DT	105,95 DM
CANNON FODDER	DT	110,95 DM
CRAZY CHASE	DT	110,95 DM
INT. S. STREET SOCCER	DT	118,95 DM
PAC MAN 2	DT	110,95 DM
SUPER PINBALL	DT	95,95 DM
SUPER PUNCH OUT	DT	110,90 DM
TETRIS & DR.MARIO	DT	95,95 DM
THE FIREMAN	DT	118,95 DM
TRUE LIES	DT	119,95 DM
TOP GEAR 3000	DT	118,95 DM
WARIO`S WOODS	DT	95,95 DM
SEGA MEGA DRIVE		
NFL QUATERBACK CLUB	DT	125,95 DM
NBA JAM TOURNEMENT	DT	125,95 DM
SPIDERMAN ANIMATED	DT	119,95 DM
STARGATE	DT	119,95 DM
True Lies	DT	119,95 DM
PC CD-ROM		
DARK FORCES	DT	104,95 DM
DESCENT	DA	89,95 DM

US - ADAPTER Für SNES o. MD 49,90 DM In Verb. mit Software nur 29,90 DM
UND VIELES MEHR
S. B. S. Versand 76149 Karlsruhe Drosselweg 7 Tel. 0721/ 78 10 44 Fax. 0721/ 70 60 59
Für Porto & Verp. berechnen wir 10.- DM + NN Vorkasse 7.- DM ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 10.- DM
Irrtürmer und Preisänderungen vorbehalten

SEGA SEGA NEO GEO CD
WORLD OF GAMES
Computerspiele Videospiele
SONY
PlayStation
Turnstr.6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404
GAME BOY
MEGA DRIVE
JAGUAR
MS - DOS CD ROM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
3 DO Panasonic
SEGA SATURN
GAME GEAR
Laufend Neuheiten!

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?

01308/ 11103

Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon: Wir hören zu - solange Ihr wollt, und alles bleibt unter uns. Montags bis freitags 15 - 19 Uhr

BundesArbeitsGemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

#NEU # NEU # NEU # NEU#
Ankauf
Verkauf
VIDEO WORLD
Inselsbergstr. 25
Verleih98599 Brotterode
Gebrauchtspiele

GB	ab 29,95
MD	ab 49,95
SNES	ab 49,95

Täglich Neuheiten !
Preisliste gegen Zusendung von 2,- DM in Briefmarken. Bitte System angeben !
Telefon 036840/30941
Mo. - Fr. 16 bis 19 Uhr
Sa. 11 bis 13 Uhr
#NEU # NEU # NEU # NEU#

The Fireman

In der letzten Ausgabe haben wir bereits Jalecos Ignition Factor vorgestellt, jetzt stürmt Humans Feuerwehrmann das SNES, um das Schlimmste zu verhindern

Danny ist Petes treuer Gehilfe und unterstützt ihn bei den Löscharbeiten mit einer Axt

SUPER NINTENDO
Shoot'em Up / 1 Spieler

Pete Grey und Danny McLean sind die besten Feuerwehrleute weit und breit, zumindest wenn es nach Human geht, um den Großbrand in der Metrotech Chemiefabrik zu löschen. Am Brandherd angekommen, erfahren die Beiden, daß sich im Keller des Gebäudes eine hochgefährliche Flüssigkeit (MDL) befindet. Diese gilt es zunächst zu bergen, bevor der Brand im restlichen Gebäude in Angriff genommen werden kann. Ihr übernehmt den Part von Pete und beginnt im Erdgeschoß mit Eurem Löschvorhaben. Danny unterstützt Euch nur als "Sidekick", d.h. er öffnet Türen, rettet Leute und schlägt mit der Axt das Feuer aus (!). Pete wiederum hat seinen Feuerlöscher auf den Buckel geschnallt, und zielt mit einem konzentrierten Wasserstrahl (für weite Entfernungen) oder aber auch einem breitflächigem Wasserteppich (für kurze Distanzen) auf die Flammen. Zusätzlich stehen Euch drei Wasserbomben zur Verfügung, die besonders bei riesigen Feuerwänden (Endgegnern) zum Einsatz gebracht werden sollten. Spart Ihr die Bomben auf und sammelt eine vierte ein, so verwandelt sich Euer Feuerlöscher in

In grafischer Hinsicht bietet Fireman solide Programmierer-Kost: In den Kellergewölben kommt am meisten Atmosphäre auf, herumfliegende Benzinfässer sorgen für zusätzliche Spannung

Findet Pete einen Verletzten, bekommt er zum Dank für die Rettung seine Energieleiste wieder aufgefüllt

Zahlreiche Stellen müssen unsere Helden kriechend bewältigen

Stefan: Fireman hat mir vom ersten Augenblick an gut gefallen; zwar hat Human hier kein Highlight aus dem Hut gezaubert, aber für zwischendurch steuere ich Pete und Danny ganz gerne durch das in Flammen stehende Hochhaus. Die Aufarbeitung des Shoot'em Up-Themas mittels einer Feuerwehrstory bietet wenigstens mal etwas Neues. Technisch ist das Spiel ganz OK, auch wenn der Bildausschnitt etwas klein geraten ist. Auch die Texte sind wirklich gut ins Deutsche übersetzt worden. Nachdem die Entwickler Ihre Ideen bei der Hintergrundstory verpulvert hatten, war aber anscheinend kein Hirnschmalz mehr frei für spielerische Abwechslung, denn die Anzahl der Gegner ist sehr begrenzt und auch von Extras scheinen die Jungs bei Human nur wenig gehört zu haben. Trotzdem kann ich Fireman noch empfehlen, denn Spaß macht es trotz dieser Mankos auf alle Fälle, zumal es auch Anfängern eine Chance läßt.

Lauft Ihr unter eine Brücke, wird diese transparent, so daß jederzeit die nötige Übersicht gewährleistet ist

Für eine vierte Wasserbombe erhaltet Ihr einen Super-Feuerlöscher

eine Turbospritze, dank der das Feuer weitaus besser gelöscht wird. Sollte unser Team einmal an eine Engstelle, einen Backdraft (Rückstau) oder an ein schier unüberwindliches Flammenmeer kommen, robben sie ganz einfach an der Gefahrenstelle vorbei. Während Ihr das Hochhaus durchstreift, bekommt Ihr immer wieder neue lästige Aufträge zugeteilt oder hilfreiche Tips von draußen zugefunkt (sogar in Deutsch), so daß Ihr stets auf dem Laufenden seid. Damit Euer Vorzeige-Feuerwehrmann Pete nicht zu früh das Zeitliche segnet, hat Human ihm glatt eine Energieleiste spendiert. Wenn Ihr einen Verletzten bergt oder einen Endboss besiegt, füllt sich diese natürlich logischerweise auf. Sollte er aber doch einmal von den Flammen verzehrt werden, heißt es noch lange nicht GAME OVER, die drei Continues sind hier schon sehr hilfreich. Zur besseren Orientierung wurde auch eine Karte integriert, in der Ausgänge und alle bisher von Euch besuchten Orte aufgeführt werden.

Stephan: Im Gegensatz zu Jaleco verzichtet Human bei ihrem Backdraft-Ableger auf jegliche strategische Elemente, was den Spielablauf sehr actionlastig gestaltet. Rätsel oder knifflige Stellen sind ebenfalls Fehlanzeige, so daß The Fireman durch seine extrem geradlinige Levelstruktur besonders für Einsteiger geeignet ist. Profis allerdings werden mit jedem neuen Level einen proportional steigenden Motivationsschwund auf die simplen Löschaktionen verspüren, da selbst Endgegner ohne größere Mühe zu meistern sind. Durch das Fehlen von Extrawaffen oder Power Ups schleicht sich unaufhaltsam gepflegte Langeweile unter die dichten Rauchschwaden, von wegen Nervenkitzel! Letztendlich scheitert The Fireman meiner Meinung nach an dem viel zu niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad sowie dem innovationslosen Aufbau, und teilt somit dasselbe Schicksal wie Ignition Factor.

Plötzlich auftauchende Risse im Boden sind ein sicherer Hinweis auf einsturzgefährdete Abschnitte. Fällt Pete in ein solches Loch, bekommt er etwas Lebensenergie abgezogen, also Vorsicht!

Die Endgegner sind meist von stattlicher Größe und schikken zudem kleinere Flammen gezielt in Petes Richtung. Trotzdem sind sie durch die Bank recht schnell gelöscht und explodieren dann mit einem mächtigen Knall

Screen-Beschreibung

Feurige Gegner im Brennpunkt

Bodenbrand

Sicherheitsroboter 1

zielsuchende Flammen

Sicherheitsroboter 2

Feuerwand

Brennender Greifarm

Nicht löschbare Flammen

Normale Flammen

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: HUMAN ENTERTAINMENT
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: DEUTSCHE TEXTE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME

„To Be on

1. Preis

Ein Original-NBA Jam T. E. Arcade-Automat von Acclaim (für vier Spieler).

2. Preis

Eine Original-NBA Golden State Warriors-Jacke von Starter.

3. Preis

Ein Original-NBA Profi-Indoor-Ball von Spalding.

4. bis 13. Preis

Je ein NBA Jam T. E.-Spiel von Acclaim (System nach Wahl).

14. bis 18. Preis

Je ein rare Air Kartenset (90 Stück, limitiert) von Upperdeck.

Acclaim entertainment, inc.

COMPUTEC VERLAG

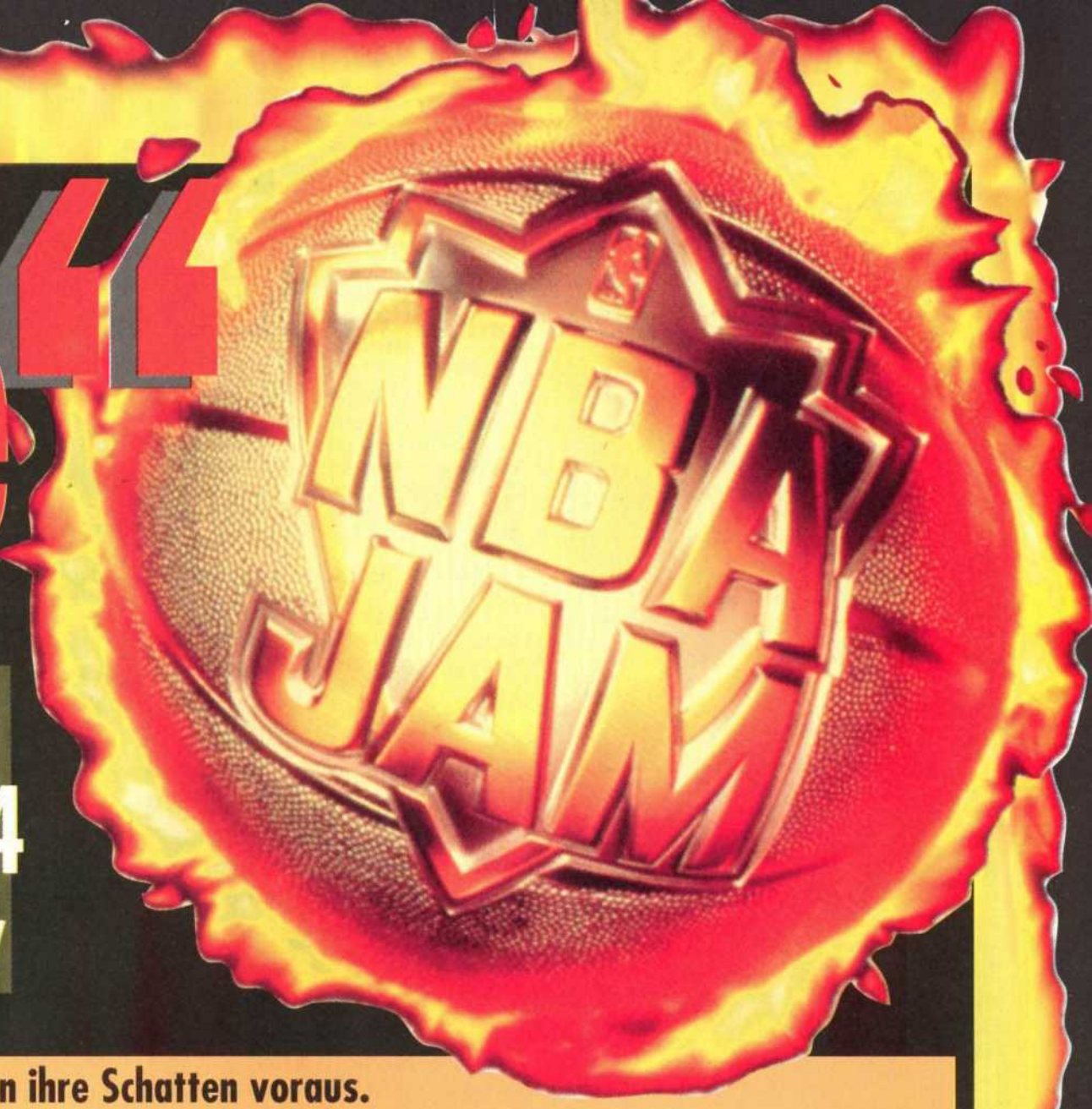
SPALDING

UPPER DECK

STARTER

Fire“

„Welche Mannschaft gewann 1994 das NBA Finale?“



Die Play Off-Spiele der Saison 94/95 werfen ihre Schatten voraus. Schon sind die ersten Mannschaften qualifiziert, während der letztjährige Meister noch um die Teilnahme bangen muß. Wer es satt hat, Basketball immer nur am TV zu sehen, der kann sich nun abgefahrene NBA-Action nach Hause holen. Play Time und Acclaim verlosen den originalen Spielautomaten für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Dazu gibt es jede Menge Equipment für jeden Basketball-Fan sowie die Konsolenversionen von NBA Jam T. E. von Acclaim zu gewinnen. Beantwortet einfach die obenstehende Frage auf einer Postkarte und schickt sie an...

19. bis 28. Preis

Je ein Basketball von Spalding.

29. bis 33. Preis

Je eine limitierte NBA Jam T. E.-Baseballcap von Acclaim.

34. bis 50. Preis

Je ein NBA Jam T. E.-Pin von Acclaim.

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Mega Fun
NBA Jam T. E.
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 24. Mai 1995

Eine Auszahlung der Preise ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossenen.

Super Nintendo
RPG / 1 Spieler

Brandish

Nicht offiziell in Deutschland erhältlich — IMPORT GAME

Als Varik erwachte, war er in einem düsteren höhlenartigen Raum. Langsam kam seine Erinnerung zurück: Er war auf der Flucht vor einer Kopfgeldjägerin gewesen und dabei in dieses dunkle Loch gestürzt. Bei der Suche nach dem Ausgang aus dem Labyrinth ist er auf Eure Hilfe angewiesen. Die Steuerung präsentiert sich aus einer leicht

gesenkten Vogelperspektive, wobei allerdings bei einer 90 Grad*-Drehung nicht Euer Sprite, sondern der gesamte Boden rotiert (genauer gesagt, einfach umblendet). Auf Eurem Weg nach oben trefft Ihr auf jede Menge Monster sowie Items, und unterhaltet Euch mit Shop-Besitzern. Spielerisch kann Brandish durchaus überzeugen: Es gibt sehr viel zu entdecken (dank edlem Automapping besteht keine Gefahr sich zu verlaufen), intelligente Monster und eine nicht uninteressante Story, die sich wie ein roter Faden durchs Spiel zieht. Andererseits kommt einem wegen der Perspektive auch an einigen Stellen die freie Sicht abhanden; Hardcore-RPG-Freaks schauen mal rein, der Rest hält sich fern. (Philipp)

FUN 66%

Super Nintendo
Strategie / 1-2 Spieler

Rise Of The Phoenix

Nicht offiziell in Deutschland erhältlich — IMPORT GAME

Im Jahre 210 v.Chr. starb Chinas erster Kaiser, Shi Huangdi. Nach Jahren des Bürgerkrieges gingen zwei Feldherren aus dem Volk hervor, die die Macht besaßen, über China zu herrschen. Der Konflikt zwischen Xiang

Yu und Liu Bang steht im Mittelpunkt von Koeis neuestem Strategieepos: Ihr übernehmt die Rolle eines der beiden großen Krieger mit dem Ziel, den Erzrivalen zu vernichten, und alle anderen Stammesfürsten entweder zu Verbündeten oder zu Engeln zu machen. Um dieses Ziel zu erreichen, könnt Ihr Städte einnehmen, plündern oder ausbauen, Armeen aufstellen, Verhandlungen führen und Schlachten entfesseln. Koei versteht es wie kaum eine zweite Firma historischen Gehalt mit gediegenem Spielspaß zu verbinden; für mich die perfekte Art von Edutainment. Allein die Aufmachung ist für ein 95er SNES-Game wohl nicht mehr ganz zeitgemäß. (Philipp)

FUN 72%

Syndicate

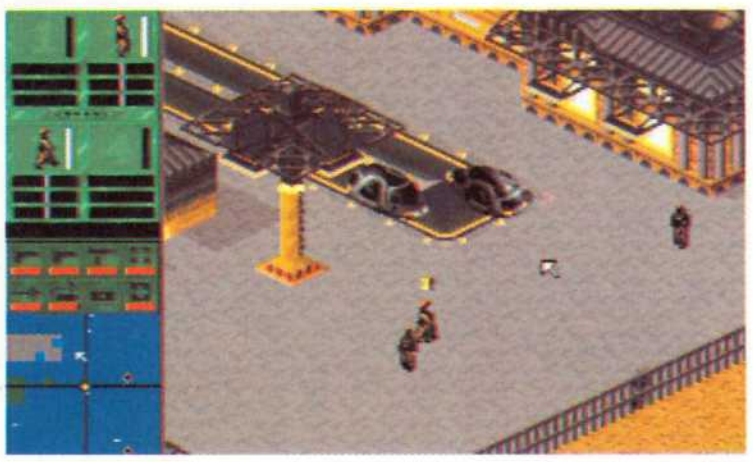
Ein gelungener Sprung von den 16-Bit Versionen auf Ataris Raubkatze?

JAGUAR

Strategie / 1 Spieler

Auf der Weltkarte werden die von Euch bereits eroberten Bezirke in Eurer Farbe dargestellt, die anderen Farben zeigen an, welches feindliche Syndikat im dortigen Land zur Zeit herrscht

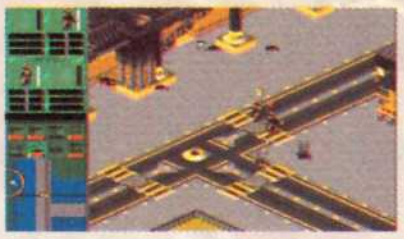
Am Spielprinzip hat sich seit den letzten beiden Versionen jedenfalls logischerweise nicht geändert. Ihr versucht als Leiter eines Syndikats eine in 50 Bezirke aufgeteilte Welt unter Eure Herrschaft zu bringen, wobei Ihr Euch gegen sieben feindliche Syndikate durchsetzen müßt. Hierzu sucht Ihr zuerst eine der angebotenen Missionen aus und erfahrt dann im Briefing mehr über den jeweiligen Auftrag. Seid Ihr mit Eurer Aufgabe vertraut, rüstet Ihr die chipgesteuerten Agenten - Ihr könnt bis zu vier pro Mission auf die Reise schicken - entsprechend aus. Zunächst bestückt Ihr sie mit den passenden Waffen und Hilfsmitteln, wie bspw. Medizinkoffer oder Überzeugungsstrahl, der dazu dient, Gegner auf Eure Seite zu locken. Hierauf könnt Ihr Eure Spezies noch mit zusätzlichen Körperteilen aufrüsten, die von einem Forschungslabor je nach finanzieller Unterstützung mehr oder weniger schnell erfunden und produziert werden. Bei Abwerbeaufträgen empfielt es sich z.B. diese mit einem zusätzlichen Gehirn auszustatten, bei Vernichtungsaktionen eher mit kräftigeren Armen, um die Waffen besser tragen zu können. Letztendlich begebt Ihr Euch mit der Truppe in isometrischer Perspektive auf die jeweilige Mission. Um verschiedene Taktiken zu verfolgen, habt Ihr die Möglichkeit, Eure Agenten als Einzelkämpfer oder als beliebig große Truppen zu steuern.



Die zwei schwarzen, sich bewegenden Pixel stellen Polizisten dar, die Euch nur attackieren, wenn Ihr Waffen tragt

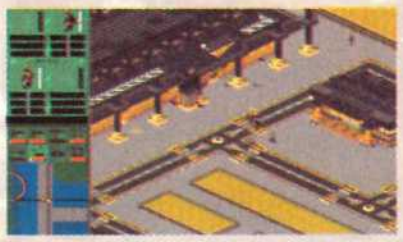
Die Zoom-Modi

Extreme Close Up:
Diese Zoomart eignet sich für Nahkämpfe oder Situationen, in denen Ihr Gegenstände aufnehmen müßt, da Ihr hier Details besser erkennen könnt



Normal:
Diese Perspektive bietet sich für den normalen Spielgebrauch an, da sie recht übersichtlich ist und dennoch viele Details zu erkennen sind

Extreme Fade Out:
Diese Ansicht eignet sich lediglich dafür, größere Strecken zurückzulegen; Gefechte und andere Aktionen lassen sich hier wegen der übertriebenen Unübersichtlichkeit nicht vollführen



Binzi: Syndicate kann, zumindest was das Spielprinzip angeht, auch auf dem Jaguar überzeugen. Habt Ihr Euch erst mal durch die Anleitung gekämpft und die zahlreichen Befehle intus, kommen die Endzeitstimmung, die einzelnen Szenarien und die Missionen wirklich gut rüber. Da alle 17 Tasten des Jaguar-Pads belegt sind, verliert man zudem nie die Übersicht. Auch der Sound bzw. die SFX dienen nicht nur als Hintergrundgedudel, sondern unterstützen die Atmosphäre und kündigen sogar bestimmte Situationen an. Lediglich in Sachen Grafik und Spielbarkeit enttäuscht die 64-Bit Version: Die (ruckelnde) Hintergrundgrafik wurde zwar auf PC-Niveau gehievt, aber die Cyborgs bewegen sich dermaßen langsam, daß man relativ bald die Geduld verliert. Strategie-Fanatiker, die sich mit dem langsamen Spielablauf anfreunden können, sind mit Syndicate dennoch gut beraten.

TEST JAGUAR

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS/BULLFROG
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL UK
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: PLAYSTATION/ 3DO/MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 50
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY

Inserentenverzeichnis

A.B. Games	19
aRJay Games	33
Baier	67
Computec Verlag	65,77,89,97
CPS	87
Cybersoft	21
Dynatex	17
Freak Shop	39
Game Express	77
Games Garden	35
Game Store	67
Grobi's Gameshop	85
GZ Games	35
Konami	U2,U4
Theo Kranz Versand	41
Maro	88
Mc Game	13
Mega Game Point	85
Order In Time	37
PlayGround	17
SBS Games	79
Sega	U3
Test'n Take	67
Top Games	67
Video World	79
Wolf Soft	85
World Of Games	79
Zapp Games	71

MEGA GAME POINT

Dresden 01277
Bodenbacherstr. 30

Neo Geo

Neo Geo´s 2.Hand RGB/Pal	ab399,95
Samurai Spirits 2	449,95
Art of Fighting 2	249,95
Galaxy Fight	399,95
Windjammers	319,95
World Hereos Jet	289,95
Fatal Fury Special	179,95
Top Hunter	169,95
Samurai Shodown	229,95
Mutation Nation	149,95
Art of Fighting	149,95
Fatal Fury 2	149,95
Last Resort	159,95
Alpha Mission 2	149,95
King of Monsters 2	149,95
Nam 1975	149,95
Super Sidekicks	139,95
Trash Rally	139,95
Magician Lord	139,95
Robo Army	149,95
NEO GEO CD RGB Spiel	1049,95
Samurai Shodown 2 CD	129,95
Art of Fighting 2 CD	119,95
Viewpoint CD	129,95
Aerofighters CD	119,95
Nam 1975 CD	99,95

PSX

Sony Playstation 220V	1199,95
Ridge Racer	159,95
Toh Shin Den	159,95
Raiden	169,95
Starblade Alpha	179,95

Neuheiten-Ruft uns an!!

3DO

Panasonic 3DO Front m.Sp.	999,95

Mega Drive
SNES Jaguar 32X
Tel. 10-21 Uhr
0351/2526611

Call me (02622) 83517

HARDWARE & SOFTWARE & SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

MAK

MAK die Automatenkonsole	549,99 DM
Sparset (+Stick &Spiel)	799,99 DM

Sonderangebote solangeVorrat reicht
Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog , Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

SUPER NES

Spiele !!!!!	*ab 39,99DM*
Joypad Verlängerung	29,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz mit Schalter & Modulportvergrößerung	
(bei 60Hz 20% schneller!)	**99,99 DM**

SEGA MEGA

3er Set Spiele !!!!!!	*ab 79,99 DM*
Joypadverlängerung	29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller!) und ja/dt. mit Schalter	75,75 DM
Multimega Umbau.Gleiche Merkmale wie SMD 1	119,99 DM

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz und Bloodmodus	799,99 DM
Joypadverlängerung 2m	49,99 DM
Umbau 50/60 Hz	75,75 DM
Umbau Samurai mit Blut auch Toploader CD !!!	*149,99 DM*

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar
NEU: 32X,Neo CD,Saturn,Sony...

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

Scart-Umschalter

3-fach Umschalter	139,99 DM
4-fach Umschalter	159,99 DM
7-fach Umschalter	249,99 DM
Audiokabel 5m	7,99 DM

Anschlußkabel

Sega Saturn RGB + Hifi	**79,99 DM**
SNES RGB Kabel dt. +Hifi	39,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp+Hifi	49,99 DM
Neo Geo RGB Stereo +**Booster!**	**59,99 DM**
Mega Drive 1,2 RGB Stereo	45,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel	29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

PC-ENGINE

Turbo Grafx inc.2 Spiele nur 119,99 DM

Spiele	ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung	29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafx/	99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express	119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo	99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel	599,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß	49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter	75,75 DM
Spiele	ab 99,99 DM
3DO RGB Umbau	*299,99 DM*
Amiga CD 32 RGB Umbau	*119,99 DM*
Sony PSX RGB Umbau	*119,99 DM*

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

GROBI'S GAMESHOP

☎ 0 55 22 / 7 34 77 • Fax 7 58 25

Super Nintendo

Blackhawk	dt. 119,-
Demon's Crest	dt. 129,-
Donkey Kong Country	dt. 125,-
Dragon - Bruce Lee	dt. 117,-
Earth Worm Jim	dt. 129,-
Indiana Jones	dt. 119,-
International Star Soccer	dt. 119,-
Jurassic Park 2	dt. 99,-
Lemmings II	dt. 89,-
NBA Jam Tournament	dt. 139,-
Pitfall	dt. 89,-
Rise of the Robots	dt. 129,-
Rock´n Roll Racing	dt. 109,-
Radical Rex	dt. 119,-
Return of the Jedi	dt. 119,-
Samurai Showdown	dt. 129,-
Shadowrun (wieder lieferbar)	dt. 119,-
Soul Blazer	dt. 99,-
Stargate	dt. 126,-
Street Racer	dt. 119,-
Super Turrican 2	dt. 119,-
Shag Fu	dt. 119,-
Theme Park	dt. 129,-
Top Gear 3000	dt. 119,-
True Lies	dt. 126,-
Warlock	dt. 127,-
WWF Raw	dt. 139,-

Neo Geo CD

Grundgerät	**US 899,-**
Aero Fighters II	99,-
Art of Fighting II	97,-
Fatal Fury Special	95,-
King of Fighters '94	129,-
Last Resort	90,-
Mutation Nation	129,-
NAM 1975	87,-
Samurai Showdown II	139,-
Street Hoop	119,-
Super SidKicks II	97,-
Top Hunter	99,-
Viewpoint	139,-
Windjammers	129,-
3 Count Bout	Vorb.

Sega Saturn

Grundgerät	**jp. 949,-**
Daytona USA	149,-
Deadalus	139,-
Panzer Dragoon	139,-
Shinobi	139,-
Victory Gool	139,-

Sony Playstation

Grundgerät	**jp. 999,-**
Kileak the Blood	169,-
Philosoma	Vorb.
Raiden Projekt	179,-
Starblade	Vorb.
Tekken	Vorb.
Tohshinden	159,-

Mega Drive erhältlich
32 x erhältlich
Jaguar dt. 499,-
3DO FZ-10 799,-

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz

Viele weitere Artikel auf Lager

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Super Nintendo
Malprogramm / 1 Spieler

ACME Animation Factory

Wer schon immer mal vorgefertigte Skizzen der Looney Tunes-Charaktere ausmalen oder Sprites zu einem Möchtegern-Cartoon zusammenbasten wollte, liegt hier genau richtig. In einem Musikmenü könnt Ihr Euch zudem eigene Stücke "kreieren". Sunsoft hatte scheinbar sogar noch etwas RAM-Speicher übrig, was kaum ver-

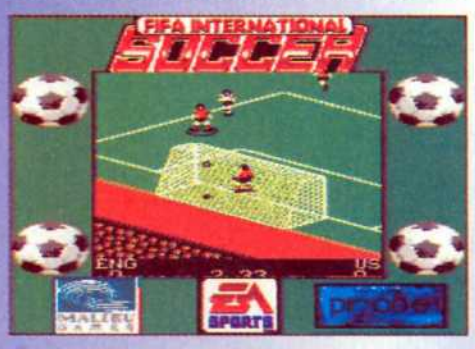
wunderlich ist, und integrierte kurzerhand eine Memory-Variante zur Abwechslung. Nur werden sich die meisten SNES-Besitzer trotzdem eher nach einem richtigen Spiel sehnen. ACME Animation Factory stellt im Grunde, wie Nintendos Mario Paint, kein Spiel im eigentlichen Sinn dar, sondern ein fadenscheiniges Argument für Kids, um ihre Eltern überzeugen zu können ihnen ein SNES zu kaufen. Schließlich kann man damit dann nicht nur bloß blöde Spiele spielen, sondern auch malen und komponieren. Wer allerdings ein ausgereiftes Malprogramm erwartet wird bitter enttäuscht, nicht zuletzt wegen der Tatsache, daß lediglich zwei Bilder abgespeichert werden. (Markus)

FUN 57%

Super Game Boy
Sportspiel / 1 Spieler

FIFA Soccer

Bewerte nie ein Spiel nach seinem Cover! Von Amts wegen hätte FIFA auf dem GB ein brillantes Überspiel werden müssen, ist es aber nicht. Dagegen gehört es in die unterste Schublade, auf den Mond geschossen und unsere Leser davor gewarnt. Taktik, Spielaufbau, Ballstoppen, Kombinieren, dies alles sind Fremdwörter für die Programmierer aus dem Hause Malibu Games/THQ. Da-



gegen hüpft ein seltsames Gebilde auf dem Spielfeld herum, das sowieso macht, was es will. Was Statistiken und Aufmachung angeht, so konnte man die Original-Atmosphäre noch passabel einfangen, jedoch, kaum tönt der Anpfiff, ergreift man besser die Flucht. Die Pässe können weder gezielt gegeben noch angenommen werden, das Scrolling ist so flüssig wie Butter am Nordpol und überhaupt ist es ziemlich traurig, daß ich, ein FIFA-Fan vor dem Herrn, dieses Teil in der Luft zerreißen muß. Was für ein Gurken-Spiel.
(Götz)

FUN 9%

Theme Park

Für Bullfrog-Mastermind Peter Molyneux ging mit Theme Park ein lang gehegter Traum in Erfüllung

JAGUAR
Strategie / 1 Spieler

Erst nachdem er seine eigene Firma gegründet hatte, konnte er die Idee zu Theme Park wieder aufgreifen; und der Erfolg gab ihm Recht, die PC-Version wird mittlerweile in einem Atemzug mit Sim City 2000 und A-Train genannt. Letztendlich geht es bei Theme Park darum den größten Vergnügungspark aufzubauen, mit Fahrgeschäften, Imbißbuden und einer Horde von Angestellten. Theme Park deckt das gesamte Spektrum eines Strategiespieles ab, angefangen bei zähen Tarifverhandlungen über Schuldentilgung bis hin zu Börsengeschäften. Die Besucher sind allerdings äußerst launisch und nehmen einem jede Kleinigkeit krumm. Wer z.B. ein Fahrgeschäft neben dem anderen hochzieht wird sein blaues Wunder erleben, denn der Besucherstrom bleibt dann

Realistisch bis zum gehtnichtmehr: Wenn Ihr eine Imbißstube neben ein Riesenrad setzt, wird den Besuchern kotzübel. d.h. Ihr solltet für ausreichend stille Örtchen sorgen

fern. Anspruchsvoll wie sie nun mal sind, pochen die aufwendig animierten Kerlchen auf mehr Abwechslung, d.h. Imbißbuden, Verkaufsstände und Grünflächen. Wer nicht regelmäßig seine Fahrgeschäfte warten oder den Park sauberhalten läßt, hat zudem schnell einen schlechten Ruf weg, und Besucher laufen in Scharen zu den Computergegnern über.

Wenn Ihr eine prestigeträchtige Achterbahn euer Eigen nennt, ist der Mogul-Titel nicht mehr weit

Die Belegschaft

Ein Mechaniker kann etwa drei bis vier Fahrgeschäfte warten, es bietet sich an, ihn erst dann anzuheuern, wenn größere Reparaturen anfallen

Straßenkehrer sollten engagiert werden, bevor sich der Abfall in den Straßen türmt. Allerdings solltet Ihr nicht zwei zusammen ein Areal beackern lassen, da sonst ihre Faulheit Oberhand gewinnt

Entertainer halten die Kundschaft bei Laune, wenn die Schlangen immer länger werden, ein Fahrgeschäft repariert oder das Wetter schlechter wird

Martin: Bullfrog hat es verstanden ein äußerst komplexes Strategiespiel auf die Beine zu stellen und gleichzeitig die Benutzeroberfläche so intuitiv wie irgend möglich zu gestalten; der Tutorial Mode hilft einem zudem über die ersten Klippen hinweg. Die eigentliche Faszination liegt jedoch in der Wechselwirkung der einzelnen Aktionen begründet. Wer bspw. seinen Getränkeumsatz etwas ankurbeln möchte sollte die Pommes frites in der Würstchenbude ordentlich salzen. Selbst nach fünf Stunden Spielzeit kratzt man immer noch an der Oberfläche der mächtigen Theme Park-Features. Im direkten Vergleich mit der 3DO-Variante schneidet die Atari-Version allerdings schwächer ab: Sound/FX sind kaum vorhanden, Vor- und Zwischenspänne wurden wegrationalisiert, und die Grafik kann man nicht gerade als flüssig bezeichnen. Ein schwerwiegendes Manko stellt die fehlende Speicherfunktion aus dem laufenden Spiel dar. Nur wenn Ihr Euren Park veräußert, verewigt das Modul das bis dahin erwirtschaftete Kapital. Wer damit leben kann, den erwartet aber ein Strategiespiel par excellence.

Tips und Tricks zum Einstieg

- Stellt die Spielgeschwindigkeit auf -20, während Ihr Euren Park ausbaut. Die Besucher sind umso freudiger überrascht, wenn sie auf einmal lauter neue Attraktionen vorfinden.
- Eröffnet Euren Park so schnell wie möglich, auch wenn sich anfangs vielleicht nur ein paar Besucher blicken lassen.
- Denkt daran, wenn Ihr Fahrgeschäfte baut, die bisher nicht verfügbar waren, auch gleich das Eintrittsgeld zu erhöhen.
- Kurzfristig gesehen könnt Ihr auch auf Straßenkehrer verzichten, wenn zu viel Abfall in denStraßen liegt. Erhöht die Nahrungsmittelpreise.
- Plaziert gleiche Fahrgeschäfte weit auseinander, die Besucher fühlen sich sonst schnell gelangweilt.
- Eine Spielgeschwindigkeit über 0 ist nicht anzuraten, da es im Grunde ständig etwas an EuremVergnügungspark zu verändern gibt, und sei es bloß, sich die neuesten Statistiken reinzuziehen.

TEST JAGUAR

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS/BULLFROG
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL UK
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTLICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NINTENDO/MEGA DRIVE/MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GAME EXPRESS

Double Dragon

Ganz was Neues: Das Neo Geo-Spiel zum Film

NEO GEO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Der Zoomeffekt wird bei NG-Prügelspielen langsam Standard

Die Brüder Billie und Jimmy sind bei Videospielprofis längst keine unbekannten mehr. Im neuesten Spiel von Tecnos könnt Ihr die Rolle eines der Helden übernehmen oder als einer von acht anderen Charakteren antreten. Sind alle Gegner ausgeschaltet, erscheint wie üblich der Oberhoschi, der sich besonders schwer besiegen läßt. Neben den normalen vier unterschiedlich starken Schlägen hat jeder Kämpfer mindestens drei Special Moves und natürlich auch versteckte Super Specials. Diese können aber erst nach dem Aufladen der Energieleiste, die in den normalen Lebensbalken integriert wurde, ausgeführt werden. "Neu" ist, daß Ihr Kombos ausführen könnt, die je nach Treffererfolg und Ausführung unterschiedlich hohe Punktzahlen ergeben. Außerdem könnt Ihr bei Double Dragon während der Kämpferauswahl über ein Balkendiagramm ersehen, wie gut der jeweilige Recke in den Sparten Verteidigung, Angriff und Schnelligkeit ist.

Stefan: Meine Hoffnung, daß doch einmal etwas anderes als Fortsetzungen und Prügelspiele für das NG erscheinen, zerschlagen sich immer mehr. Wenigstens hat Tecnos ein noch relativ ansprechendes Spiel erstellt, das einen das in der letzten Mega Fun vorgestellte Galaxy Fight leichter verschmerzen läßt. Sowohl die Grafik als auch die technische Seite (Zoomeffekt, Geschwindigkeit) können überzeugen. Dafür wurde bei den Animationen und der Musik gespart, was man noch verzeihen kann. Bei der Spielbarkeit wiederum haben die Jungs bei Tecnos solide Arbeit geleistet. So gehen die Special Moves gut von der Hand, und auch Schläge oder Blockversuche sind gut zu beherrschen. Mit zehn unterschiedlichen Kämpfern habt Ihr zudem eine ansprechende Auswahl, um Euren Liebling zu küren. Bei all den positiven Ansätzen bleibt Double Dragon aber doch hinter den NG-Vorzeigeprügelspielen zurück und ist nur für echte Fans wirklich unverzichtbar.

Die Hintergründe sind abwechslungsreich und farbenfroh

Die Special Moves sind mit den üblichen Bewegungen sehr leicht auszuführen

Cheng Fu erinnert etwas an ein Hong Kong Prügelas

Der Spiegelbildkampf ist auch mit dabei

TEST NEO GEO

HERSTELLER: TECNOS
DATENTRÄGER: 178 MBIT-PLATINE DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 11
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 399,- DM (CARTRIDGE)
MUSTER VON: NOVA

HIER FINDEST DU SCHWEINE-PREISE
- DURCH LAGERBEREINIGUNGSAUFKÄUFE
- DURCH SONDERPOSTENAUFKÄUFE
- DURCH KONKURSAUFKÄUFE

SPAR WA(R)S!
MF 0595

DIE SCHNÄPPCHENHÄPPCHEN VON CPS FRANK HEIDAK

✆ (0221) 963 60 86
mo.-fr. 17.00 - 19.00 Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter

CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

RUF' AN, SOLANGE NOCH ETWAS DA IST!

Ballz MD	39,95 DM	Dr. Franken SN	49,95 DM
Barkley Shut up & Jam SN	59,95 DM	Eternal Champions MD	39,95 DM
Blues Brothers SN	49,95 DM	Indiana Jones SN	99,95 DM
Bram Stokers Dracula MD	39,95 DM	James Bond 007- Duel MD	39,95 DM
Captain America MD	39,95 DM	Jurassic Park 2 SN	79,95 DM
Choplifter 3 SN	59,95 DM	Lemmings 2 MD	49,95 DM
Dino Dini Soccer SN	49,95 DM	Lemmings 2 SN	69,95 DM
Double Dragon 5 SN	59,95 DM	Menacer+6 Spiele+T2 MD	99,95 DM
		Micro Machines SN	59,95 DM
		Newman Haas Indycar SN	79,95 DM
		Ottifants MD	39,95 DM
		Return of the Jedi SN	99,95 DM
		Rise of the Robots SN	89,95 DM
		Shaq Fu SN	69,95 DM
Shaq Fu (24 MB) MD	49,95 DM		
Soul Blazer SN	69,95 DM		
Spectre SN	39,95 DM		
Super Pang SN	59,95 DM		
Super Tennis SN	39,95 DM		
Syndicate (16 MB) MD	79,95 DM		
Vortex (FX) SN	49,95 DM		
Wolverine (16 MB) SN	69,95 DM		

MD = MEGA DRIVE • MC = MEGA CD • SN = SUPER NINTENDO • GB = GAME BOY • ALLE ANGEBOTE SIND ORIGINAL DEUTSCHE LIZENZWAREN

Nur Postnachnahmeinnerhalb Deutschlands • Versandkosten 9,95 (die Post kassiert dazu 3,- Zahlscheinentgelt) • aktuelle Preisliste und AGB bei Lieferung! • Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. • Unsere Geschäftsbedingungen gelten für alle Auslieferungen. • Ältere Angebote werden bei Erscheinen dieser Anzeige ungültig.

Das Videospiel-Paradies

MARO

Ratenkauf von 3DO, NEO-GEO und NEO-GEO CD, Atari Jaguar und Jaguar CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

MARO demnächst auch in Ulm

Ständig aktuelle Spielautomaten-Knüller wie SEGA'S »Daytona USA«, »Desert Tank« und MIDWAY'S »Killer Instinct« im Laden.

NEO-GEO Total

NEO-GEO Clubzeitung 2 und 3 je DM 10,– solange Vorrat reicht!
NEO-GEO CD-ROM
PAL, RGB oder JP. DM 799,– incl. 1 Spiel nach Wahl

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM	99,–	KING OF THE MONSTERS	DM	99,–
SENGOKU	DM	99,–	LEAGUE BOWLING	DM	99,–
SUPER SIDEKICKS	DM	99,–	SOCCER BRAWL	DM	99,–
CYBER LIP	DM	99,–	RIDING HERO	DM	99,–
MAHJONG	DM	99,–	ALPHA MISSION II	DM	99,–
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,–	PUZZLED	DM	99,–
THE SUPER SPY	DM	99,–	BURNING FIGHT	DM	99,–
FOOTBALL FRENZY	DM	109,–	FATAL FURY	DM	109,–
LAST RESORT	DM	109,–	BASEBALLSTARS 2	DM	109,–
KING OF MONSTERS 2	DM	109,–	ART OF FIGHTING	DM	109,–
FATAL FURY 2	DM	109,–	3 COUNT BOUNT	DM	119,–
BASEBALL STARS PROFESSION.	DM	119,–	SAMURAI SHODOWN	DM	119,–
FATAL FURY SPECIAL	DM	119,–	ART OF FIGHTING 2	DM	119,–
SUPER SIDEKICKS 2	DM	119,–	SUPER BASEBALL 2020	DM	119,–
MAGICIAN LORD	DM	119,–	NINJA COMBAT	DM	119,–
NINJA COMMANDO	DM	119,–	BLUES JOURNEY	DM	119,–
CROSSED SWORD	DM	119,–	TRASH RALLY	DM	119,–
ROBO ARMY	DM	129,–	GHOST PILOTS	DM	129,–
SENGOKU 2	DM	129,–	AEROFIGHTERS 2	DM	129,–
TOP HUNTER	DM	129,–	WORLD HEROES 2 JET	DM	129,–
KARNOV'S REVENGE	DM	129,–	STREET HOOP	DM	129,–
WINDJAMMERS	DM	129,–	VIEWPOINT	DM	129,–
MUTATION NATION	DM	129,–	AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM	139,–
KING OF FIGHTERS '94	DM	139,–	SAMURAI SHODOWN II	DM	139,–
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,–	GOAL GOAL GOAL	DM	139,–
FATAL FURY 3	DM	139,–	GALAXY FIGHT	DM	139,–
DOUBLE DRAGON	DM	139,–	BATTLE VOLLEYBALL	DM	139,–
AEROFIGHTERS 3	DM	139,–	CROSSED SWORD 2	DM	139,–
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	139,–			

PULSTAR, DER KING UNTER DEN BALLERSPIELEN, 232 M-BIT nur für NEO GEO CD DM 139,–

NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 449,–	GALAXY FIGHT	DM 399,–
AERO FIGHTERS 2	DM 359,–	AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,–
FATAL FURY 3	DM 399,–	SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,–
DOUBLE DRAGON	DM 399,–	PULSTAR	DM 449,–

NEO-GEO Modul-Preisknüller:

TOP HUNTER	DM 149,–	SPINMASTER	DM 99,–
3 COUNT BOUT	DM 99,–		

Franchise-Partner gesucht!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · **70372 Stuttgart-Cannstatt**
Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

Super Sidekicks 3

Für Sidekicks-Fans erscheint nun der dritte Teil dieser SNK-Fußballreihe

NEO GEO
Sportspiel / 1-2 Spieler

Bei Super Sidekicks 3 habt Ihr die Wahl unter 64 Teams, die in acht Gruppen aufgeteilt sind; somit bietet dieser Teil 16 Mannschaften mehr als der Vorgänger. Jedes Team hat seine Stärken und Schwächen, die Ihr vor dem eigentlichen Spiel in einem Power Up-Menü ausgleichen könnt. Dann wählt Ihr aus sechs Turnieren, die von der WM bis zur Asienmeisterschaft reichen. Natürlich lassen sich noch der Schwierigkeitsgrad und die Zeit einstellen. Dann geht's los: Ihr seht das Spielfeld aus der Seitenansicht, aber immer nur einen kleinen Ausschnitt. Schlagt Ihr einen Paß, dann wird vom Spielfeld weggezoomt, damit man die Übersicht behält. Um die Fußballer ordentlich im Griff zu haben, sind für Angriff und Verteidigung jeweils drei Tasten des NG-Joyboards belegt. Neben einem normalen Tor könnt Ihr, wie schon bei Super Sidekicks 2, über eine Chance eine Lücke in der Verteidigung ausnutzen um den Ball im Kasten zu plazieren.

Bei Eckbällen wird die Schußrichtung durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet

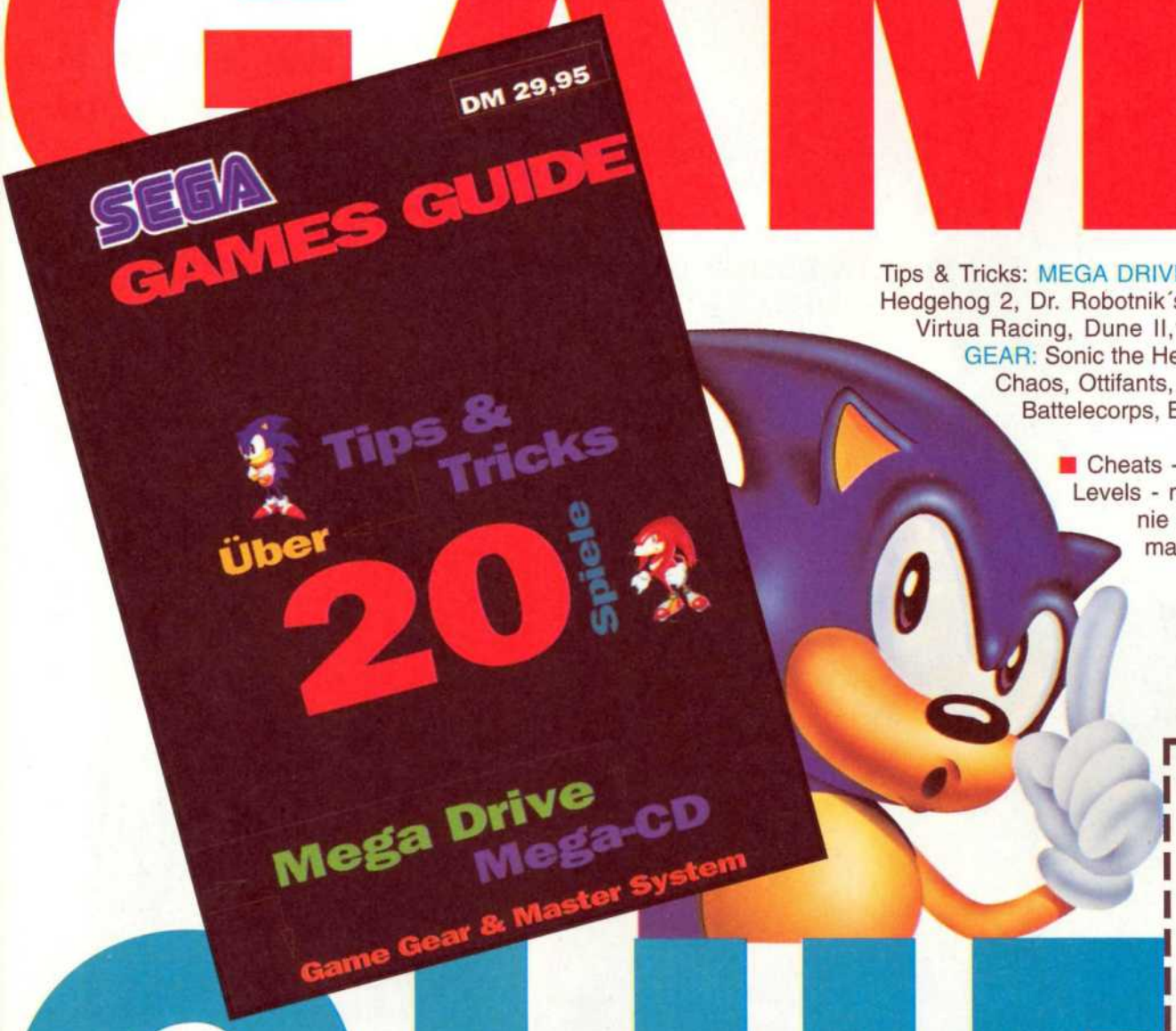
Nach einem Unentschieden könnt Ihr zwischen Elfmeter oder Verlängerung wählen

Stefan: Weshalb SNK diesen überflüssigen Nachfolger auf den Platz schickt, bleibt wohl das Geheimnis ihrer Marketingstrategen. Von der Optik gleichen sich Super Sidekicks 2 und 3 wie ein Ei dem anderen. Grafisch wirkt der neue Teil sogar gröber und blasser, technisch geht das Gebolze aber in Ordnung. Neuerungen sucht Ihr dagegen vergeblich. Zwar gibt es jetzt weitere Turniere, die sich bis auf die Namen kaum unterscheiden, die Halbzeit hat man kurzerhand gleich ganz und gar weggelassen. Die 52 MBit, die das Update mehr aufweisen kann, wurden hauptsächlich in den vielen unterschiedlichen Zwischensequenzen verpulvert. Besser wäre es da gewesen, für ein besseres Spielgefühl und mehr Optionen, wie unterschiedliche Perspektiven, zu sorgen. So bleibt ein durchschnittliches Action-Fußballspiel, das nur für eingefleischte NG-Fans oder Erstkäufer interessant ist.

TEST NEO GEO

HERSTELLER: SNK
DATENTRÄGER: 158 MBIT-PLATINE DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 399,- DM (CARTRIDGE)
MUSTER VON: NOVA

GAMES GUIDE



Tips & Tricks: MEGA DRIVE: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Ottifants MASTER SYSTEM/GAME GEAR: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue MEGA CD: Sonic the Hedgehog CD, Battelecorps, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

■ Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt. ■ Geheime Levels - neuer Spaß in unbekannten Dimensionen. ■ Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren. ■ Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermotz besiegt.

für nur DM 29,95

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich den **SEGA GAMES GUIDE zu DM 29,95**

❒ per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (DM 29,95 + DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)

❒ per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Kurz nach der Eröffnung ihrer neuen New Yorker Zentrale gewährte uns Acclaim einen Einblick hinter die Kulissen, einschließlich einer ausführlichen Demonstration ihrer bahnbrechenden Motion Capture Technology

Der mit Terminen vollgestopfte Tag begann um 9 Uhr in einem kleinen Vorort von New York, in dem Acclaim ihr neues Hauptquartier bezogen hat. Erster Anfahrtsort war das angemietete Cineplex-Kino, in dem Acclaim ihre brandneuen Filmlizenzen zeigte. Gregory Fischbach, Acclaim-Chairman, erläuterte anhand einer kurzen Diapräsentation die Struktur sowie die geschäftlichen Ambitionen des "Acclaim Universe". So wurden einige Abteilungen neu gegründet, die das Spektrum des Softwarepublishers gehörig erweitern sollen. In der "Acclaim Comic Inc."-Division können bspw. Eigenproduktionen nun auch im Bereich Zeitschriften vermarktet oder das zeichnerische Know-how für die Entwicklung neuer Charaktere eingesetzt werden. Für die Zocker-Gemeinde dürfte vor allem interessant sein, daß "Acclaim Coin-Operated Entertainment Inc." Ende des Jahres in den Arcardebereich einsteigen will. Als erste Coin-op Maschine sind derzeit das prügellastige Batman Forever sowie ein dritter Teil von NBA Jam geplant, das durch Motion Capture Technology eine völlig neue Optik erhalten soll. Last but not least strebt Acclaim eine Kooperation mit dem amerikanischen Telefonanbieter TCI an. Konkrete Pläne wurden dabei zwar noch nicht bekannt, es dürfte jedoch wahrscheinlich sein, daß Acclaim an einem Videospiel-Kanal interessiert ist, zumal sich der Sega Channel als Erfolg erwiesen hat. Acclaim ging auch auf ihre zukünftige Geschäftspolitik ein und verdeutlichte, daß sie noch mindenstens bis zum Jahre 1997 ihre Aufmerksamkeit vorwiegend dem 16-Bit Geschäft widmet, natürlich nicht ohne dabei die Next Generation-Konsolen außer Acht zu lassen (über Ultra 64-Titel hüllte man sich - obwohl Acclaim einen der ersten Licensees darstellt - übrigens vollkommen in Schweigen). Schließlich präsentierte die US-Company ihre wichtigsten Filmlizenzen für '95. Den Anfang machte Sylvester Stallones neuester Streifen Judge Dredd, ein actionreicher Science Fiction-Movie auf Grundlage einer äußerst erfolgreichen Comic-Serie, in dem Sly als High Tech-Rambo agiert (siehe Kasten). Im Schatten dieser Toplizenz wurde anschließend das rund 80 Mio. $ teure Piratenspektakel Cutthroat Island vorgestellt, in dem die beiden Hauptdarsteller Geena Davis und Matthew

Sondervorstellung für Acclaim im Cineplex-Kino

In England absoluter Kult: Die ziemlich brutalen Judge Dredd Comics

Rico ist Sly's übelster Widersacher

Gregory Fischbach, Chairman von Acclaim, erläuterte gleich zu Beginn des Studios Day seine Zukunftspläne

Studios Day

Acclaim Goes To Hollywood

Moddine nach einem versteckten Schatz suchen (US-Premiere: Juli). Renny Harlin, Regisseur von Die Hard 2 und Ehemann von Geena Davis, schöpfte dabei aus dem vollen und ließ dafür die bisher größten Piratenschiff-Modelle aller Zeiten bauen. Aufgrund der kurzen Entwicklungszeit war vom Videospiel noch nicht allzu viel zu sehen, nur so viel: Es handelt sich um ein reinrassiges Prügelspiel im Stile von Streets Of Rage, in dem man alleine oder zu zweit gleichzeitig schwertkämpfend durch 12 comicartige Levels zieht. Der Oberknüller in Sachen Lizenzen war jedoch eindeutig Batman Forever, der in den USA am 16. Juni in den Kinos anläuft. Fans des schwarzen Ritters dürfen sich auf den Streifen zu recht freuen, denn der kurze Trailer war bereits abgefahren gut. Zwar mimt nunmehr der für meinen Geschmack etwas zu jung aussehende Val Kilmer den Fledermaushelden (Michael Keaton lehnte trotz eines 15 Mio. $ Angebotes ab), dafür wurde der Movie jedoch völlig redesigned. Das Batman-Kostüm und vor allem das neue Batmobile mit seinen eleganten Rundungen sehen einfach umwerfend aus.

Batman Forever

Über die Storyline dieses 24 MBit-Moduls ist bis auf Batmans Widersacher Harvey "Two Face" Dent und The Riddler leider noch nichts näheres bekannt. Vom Gameplay her handelt es um einen Mix aus Streets Of Rage und Street Fighter. Im "normalen" Spiel könnt Ihr wahlweise alleine oder zu zweit gleichzeitig mit Batman oder Robin eine Horde von Edelschurken verprügeln. Hierfür stehen Euch eine ganze Reihe von Schlagkombinationen, inklusive Special Moves, sowie diverse Waffen zur Verfügung, die Ihr in einem speziellen Zwei-Spieler-Modus im Kampf Mann-gegen-Mann näher kennenlernt. Der eigentliche Clou ist jedoch die Grafik, da sämtliche Charaktere im Blue Screen-Verfahren digitalisiert wurden, und daher äußerst plastisch und realistisch wirken. Zur Abrundung bieten sämtliche acht Levels SGI gerenderte Hintergrundgrafiken, die allesamt ziemlich prächtig aussehen. Geplanter Erscheinungstermin: September (Coin-op, PlayStation, Saturn, Jaguar CD, Super Nintendo, Mega Drive).

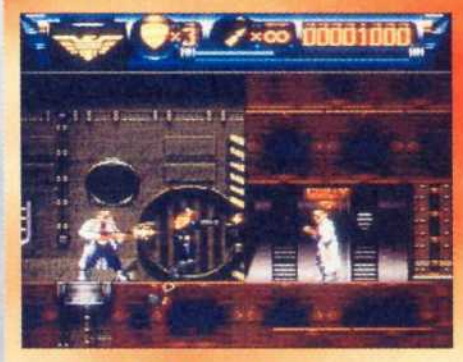
Die gerenderten Hintergründe sind vom allerfeinsten. Hier seht Ihr bspw. ein effektvolles Lichtspiel

Vor jedem Level könnt Ihr Euch eine Reihe von Bat-Waffen aussuchen

Die digitalisierten Sprites vermitteln einen sehr räumlichen Eindruck

Judge Dredd

Judge Dredd basiert auf einer in England erstmals 1977 erschienenen D.C. Comicserie, die sich bislang weltweit rund 70 Mio. mal verkauft hat. Schauplatz dieses Endzeit-Spektakels ist das 22. Jahrhundert. In der berüchtigten Stadt Mega-One-City hat sich der Cop Judge Dredd als der mit Abstand beste Gesetzeshüter herauskristallisiert; und das ist kein Zufall, schließlich wurde Dredd mit Hilfe von DNA-Experimenten ins Leben gerufen. Doch leider hat er auch ein Ebenbild namens Rico, der sich lieber kriminellen Geschäften widmet. Nachdem den Superschurken eines Tages mal wieder die Flucht aus dem Gefängnis gelingt, entwickelt sich ein spannender Zweikampf, der auch die Grundlage für dieses Game bildet. Spielerisch gestaltet sich Judge Dredd als ein temporeiches Jump'n Shoot, das auf den ersten Blick etwas an Stargate erinnert. Mit dem High Tech-Cop joggt Ihr durch die einzelnen Levels und sorgt dabei mit acht verschiedenen Waffen für Gerechtigkeit. Um die Bedürfnisse der "wahren" Judge-Fans zu befriedigen, verwenden die Designer sieben Levels aus dem Film sowie fünf weitere aus der Comicserie, die jeweils noch mehrfach unterteilt werden. Geplanter Erscheinungstermin: August (Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear).

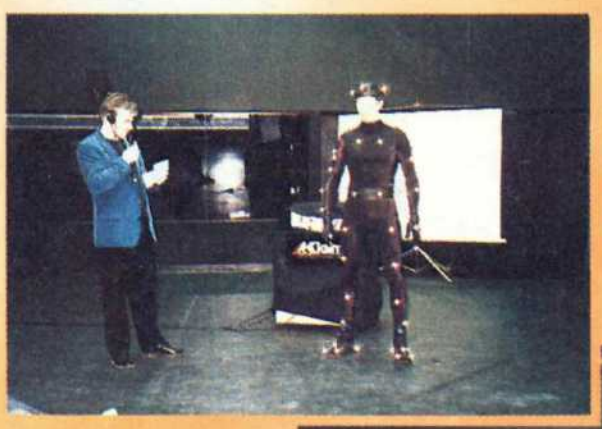


Vom Spielablauf her erinnert Judge Dredd ein wenig an das kürzlich veröffentlichte Stargate

Bei Judge Dredd könnt Ihr die Feinde auch gefangennehmen, was einige Extrapunkte einbringt

Das Motion Capture Verfahren

Die 1991 gegründete Advanced Technology Group entwickelte diese Technik mit dem Ziel, menschliche Bewegungen möglichst naturgetreu wiedergeben zu können. Kernstück dieses Verfahrens ist ein völlig abgedunkelter sowie reflektivloser Raum, in dem vier Kameras aus unterschiedlichen Perspektiven einen vorgegebenen, ca. 15 qm großen quadratischen Raum filmen. In diesem Bereich agiert ein Darsteller, der in einem hautengen Overall steckt, an dessen Oberfläche sich 65 Sensoren befinden. Alle Bewegungen der einzelnen Reflektiv-Sensoren erscheinen nach dem Dreh auf dem Screen als einzelne Lichtpunkte, die mittels Software in 3D-Sequenzen umgerechnet werden, so daß man im Computer zunächst ein Gerüst aus einzelnen Punkten erhält, welches durch unzählige Verbindungslinien zusätzlich verfeinert wird. Als Resultat erscheint zunächst ein 3D-Skelett, das man beliebig drehen oder zoomen kann. Im Gegensatz zum Blue Screen-Verfahren benötigt der Akteur allerdings noch eine Oberflächenstruktur. Hier bieten sich in erster Linie Polygone bzw. Textures an. Kompliziert wird es hingegen, wenn man dem Drahtgitter-Modell ein Gesicht geben möchte. Um auch dieses Problem in den Griff zu bekommen, wird ein zusätzliches Scanning-Verfahren verwendet, um Objekte mit besonders feinen Oberflächen, wie bspw. Hände, auszustatten. Via Digitizer wird ein Gegenstand gedreht und gleichzeitig eingescanned. Im Computer erscheint der Scan als flacher Zylinder, der nun problemlos um das Skelett gespannt werden kann. Als endgültiges Resulat erhält man eine realistisch animierte Figur. Erste Spiele, wie das besagte Baseball, sowie zwei weitere Sportspiele (Boxen und Basketball), welche noch in diesem Jahr für 16-Bitter erscheinen sollen, zeigen, daß Acclaim mit ihrer Motion Capture Technology eindeutig in die Zukunft investiert hat und sicherlich etliche Nachahmer finden wird, wenn ihre Produkte erst auf dem Markt sind.



Vice Präsident Wes Trager erläutert ausführlich das komplizierte Motion Capture Verfahren. Neben ihn steht ein Darsteller im Sensorenanzug

Der Motion-Capture Raum muß absolut frei von Lichtreflexen sein, damit die Aufnahmen nicht verfälscht werden

Das Herz des Motion-Capture Zentrums. Hier werden die gefilmten Bewegungen in 3D-Bilder umgerechnet

Im Scanning Raum wird gerade ein Kopf während einer 360 Grad-Drehung eingescannt. Das fertige Bild wird anschließend um einen 3D-Rasterkopf umgespannt

Auch Batmans Widersacher können sich sehen lassen: Tommy Le Jones setzt ihm als Two Faces hart zu, während Jim Carrey (Die Maske) als The Riddle den Helden vor schier unlösbare Aufgaben stellt. Als Bonbon tritt beim dritten Teil zudem erstmals Robin (dargestellt von Chris O' Donnell) in Erscheinung, der seinem großen Vorbild in Sachen Kostümdesign in nichts nachsteht. Die Videospielumsetzung erweist sich als handfeste, horizontal scrollende Prügelei mit einer Digi-Optik, die selbst Total Moral II übertrumpft. Möglich wurde diese visuelle Umsetzung durch ein Blue Screen-Studio (siehe Kasten), das erst vor fünf Monaten aus dem Boden gestampft wurde und direkt gegenüber dem Hauptquartier liegt. Schließlich präsentierte Acclaim ihr neu entwickeltes Motion Capture-Verfahren, mit dem es möglich ist, menschlichen Bewegungen direkt in dreidimensionale Figuren umzuwandeln. Ein erstes Demo von Frank Thomas Big Hurt Baseball (PlayStation, Saturn, Jaguar CD) sah schon beeindruckend aus und unterstreicht die Ambition, realitätsnahe Animationen auf die Beine zu stellen. Ob das Baseballspiel auch in Deutschland erscheint, ist bislang noch fraglich. Alien Trilogy war als nächstes fällig: Durch die bereits erwähnte Motion Capture-Technik gelang es den Designern ein völlig freibewegliches Alien ins Leben zu rufen, das zumindest im Demo eine gerenderte Optik aufweist, die ihresgleichen sucht. Über das eigentliche Spielprinzip wurde zwar noch nichts bekanntgegeben, es ist jedoch naheliegend, daß Alien Trilogy einen Streifzug durch sämtliche drei Teile darstellt und neben den Actionsequenzen einiges an original Filmmaterial bieten wird (PlayStation, Saturn). Nach der Theorie schließlich zur Praxis: Im Keller des Bürogebäudes, an SGI Onyx Maschinen vorbei, brachte uns Vice President Wes Trager in einem präparierten Raum die Motion Capture-Technologie näher. (Ulf)

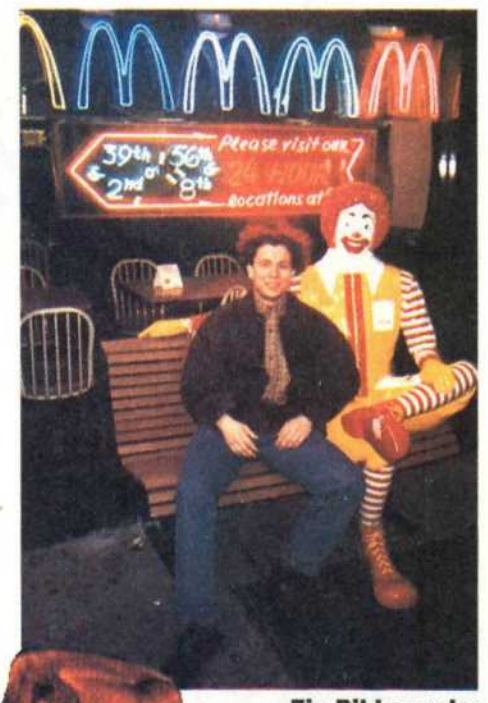
Studios Day

Acclaim Goes To Hollywood

Die Blue Screen Technik

Jeremy Schwartz, Manager der Research & Development-Abteilung, erklärte das Blue Screen Verfahren

Dieses Verfahren dürften die meisten von Euch sicherlich von zahlreichen Spielfilmen, wie beispielsweise "Das Imperium schlägt zurück" her kennen. Die Grundidee beruht darauf einen Akteur bzw. ein Modell vor einem vollkommen einfarbigen Hintergrund zu filmen. Durch diese Technik ist es möglich, einen Schauspieler problemlos "herauszuschneiden" und ihn anschließend vor einen anderen Hintergrund zu setzen. Auf diese Weise kann man nun, wie bei einem Zeichentrickfilm, Bewegungen Bild für Bild abfotografieren bzw. digitalisieren und hintereinander abspielen, so daß eine Animation entsteht; für die Darsteller - hier bei der Entwicklung von Batman Forever zu sehen - ein ziemliches Geduldsspiel, da einzelne Bewegungen sehr oft wiederholt werden müssen.



Ein Bild aus der Reihe: Von Geburt an getrennt

Hier habt Ihr einen Blick in das Regiebuch, in dem gerade ein Saltosprung in seinen Einzelbewegungen festgelegt wird. Der Stuntman muß anhand der Vorlagen versuchen den Sprung möglichst perfekt nachzuturnen

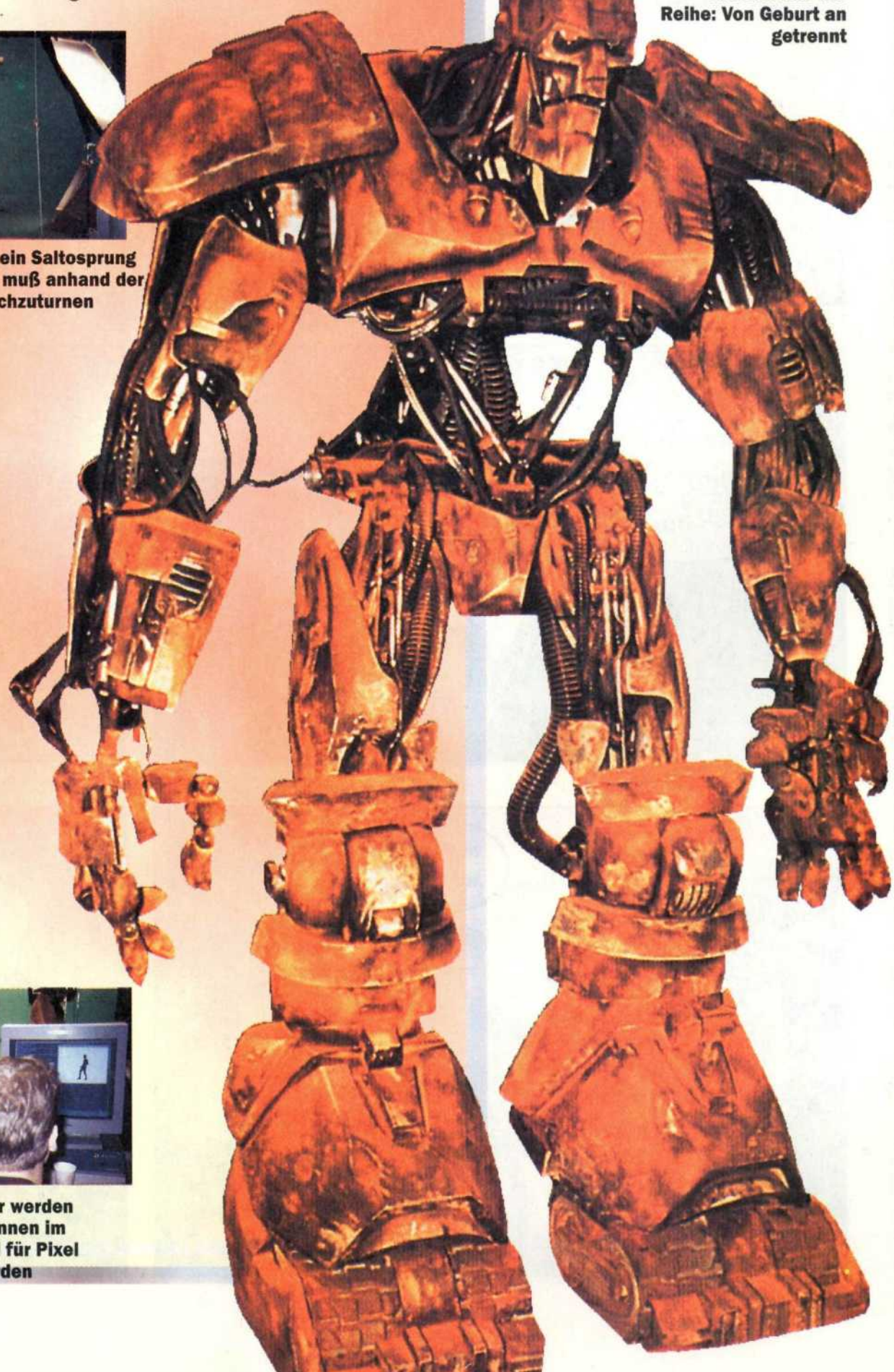
Ein Widersacher von Batman in Kampfstellung

Der Darsteller geht in einer Pause mit einem Aufnahmeleiter die nächste Bewegung durch

Hier seht Ihr ein Kostüm, das der Two Face-Darsteller im Videospiel trägt

Die Computer sind über Kabel direkt mit den beiden 16-Bit Konsolen verbunden

Die gefilmten Bilder werden digitalisiert und können im Rechner dann Pixel für Pixel nachbearbeitet werden



2 Jahre Mega Fun

Auf vielfachen Wunsch und anläßlich des zweijährigen Bestehens der Mega Fun gewähren wir Euch einen Einblick in das "ganz normale" Redaktionsleben. Auf Kritik und Lob sind wir gespannt.

Alles begann damit, daß Uwe für eines dieser hochklassigen Module den geeigneten Tester finden mußte...

DIE WAHRHEIT ÜBER DIE HOTLINE

REDAKTIONSKONFERENZ

MODULBESCHAFFUNG MEGA FUN-STYLE

Friedlich und beschaulich liegt Theo Kranzs Spieleladen mitten im Herzen Würzburgs

1

2

Und es kam so, wie es kommen mußte...

3

Kurz darauf ist der ungleiche Kampf beendet

4

5

6

7

Der Rausschmeißer oder die Wahrheit über David Perry:

8

SUPER!

Eine Ausgabe MEGA FUN...

plus

...den DONKEY KONG™ Schlüssel-anhänger!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

☒ Ja, ich will MEGA FUN testen.

Eine Ausgabe kostenlos (DM 52,-/ Jahr; Ausland 76,-/ Jahr), dazu erhalte ich **kostenlos den Donkey Kong Schlüsselanhänger** (Art.-Nr. 1075), den ich in jedem Fall behalten darf.

Gefällt mir MEGA FUN, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich „MEGA FUN" im Abonnement zum Vorzugspreis von **25%** gegenüber den Einzelkauf am Kiosk. Versandkosten übernimmt der Verlag!

Gefällt mir MEGA FUN wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift ausfüllen)*

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Telefon (für evtl. Rückfragen)

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.***
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

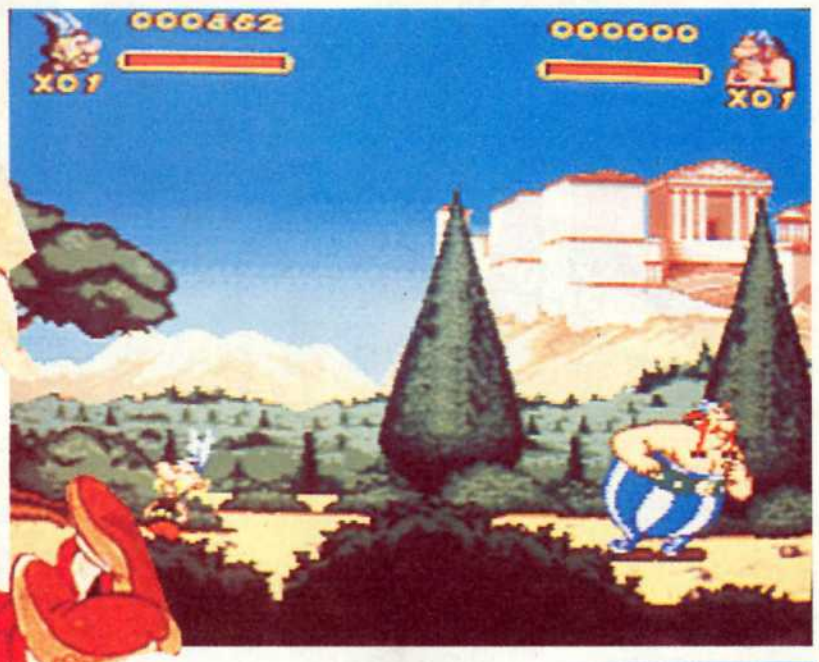
Bitte beachten: Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten **6 Monaten** nicht Abonnent von MEGA FUN war.

MF MF05

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

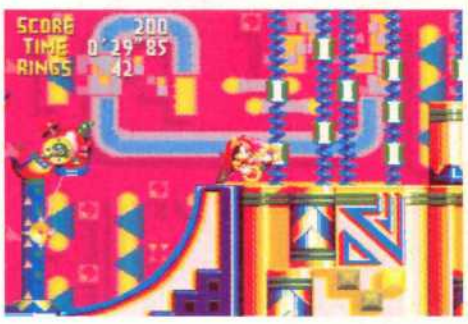
DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

NINTENDO, SEGA & MEHR
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



Obelix

Wir befinden uns im Jahre 1995 n.Chr. Ganz Germanien ist von Jump'n Runs besetzt... Ganz Germanien? Nein! Ein elitärer Zirkel von Mario Kart-Fans hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten.



Chaotix

Mehr als 16-Bit Gameplay im 32-Bit Gewand? Wir fühlen dem 32X-Ameisenbären Knuckles auf den Zahn...

Super Turrican 2

"Das kriegen wir auch hin" hat sich scheinbar Factor 5 gedacht, als sie zum ersten Mal Konamis Action-Feuerwerk Parodius 2 in die Finger bekamen und veröffentlichen mit Super Turrican 2 einen Probotector-Clone, der die Hardware des Super Nintendos ausreizt bis zum gehtnichtmehr und mit 16 MBit die vierfache Speicherkapazität des Vorgängers besitzt.

Tekken

Erst kurz nach Redaktionsschluß trudelte bei uns Namcos Antwort auf Toh Shin Den & Co. für die PlayStation ein: Zoomende Kamerafahrten, atemberaubende Hintergründe, Gouraud Shading und Donnersound von CD; Eyecatcher oder überlegenes Next Generation-Gameplay?

Mega Fun **6/95** erscheint am

24. Mai 1995

NINTENDO, SEGA & MEHR
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett–Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Redaktion Mega Fun
Pleicherschulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Redaktionsleiter:
Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
Christian Müller

Textkorrektur:
Martin Weidner

Redaktion:
Stephan Girlich
Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:
Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas "Binzi" Binzenhöfer, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Guido Hofmann, Bastian Lurz, Philipp Noack, Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider, Gerd Sebök

Layout:
Jochen Amberger
Alexander Brück
Stephan Girlich
Uwe Kraft
Monika Schneider

Gestaltung des Tips & Tricks–Teiles:
Mega Fun

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45–47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32–34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 / 9 68 32 32
Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:
Sega

Abonnement:
Mega Fun kostet im Jahres–Abonnement DM 52,–.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

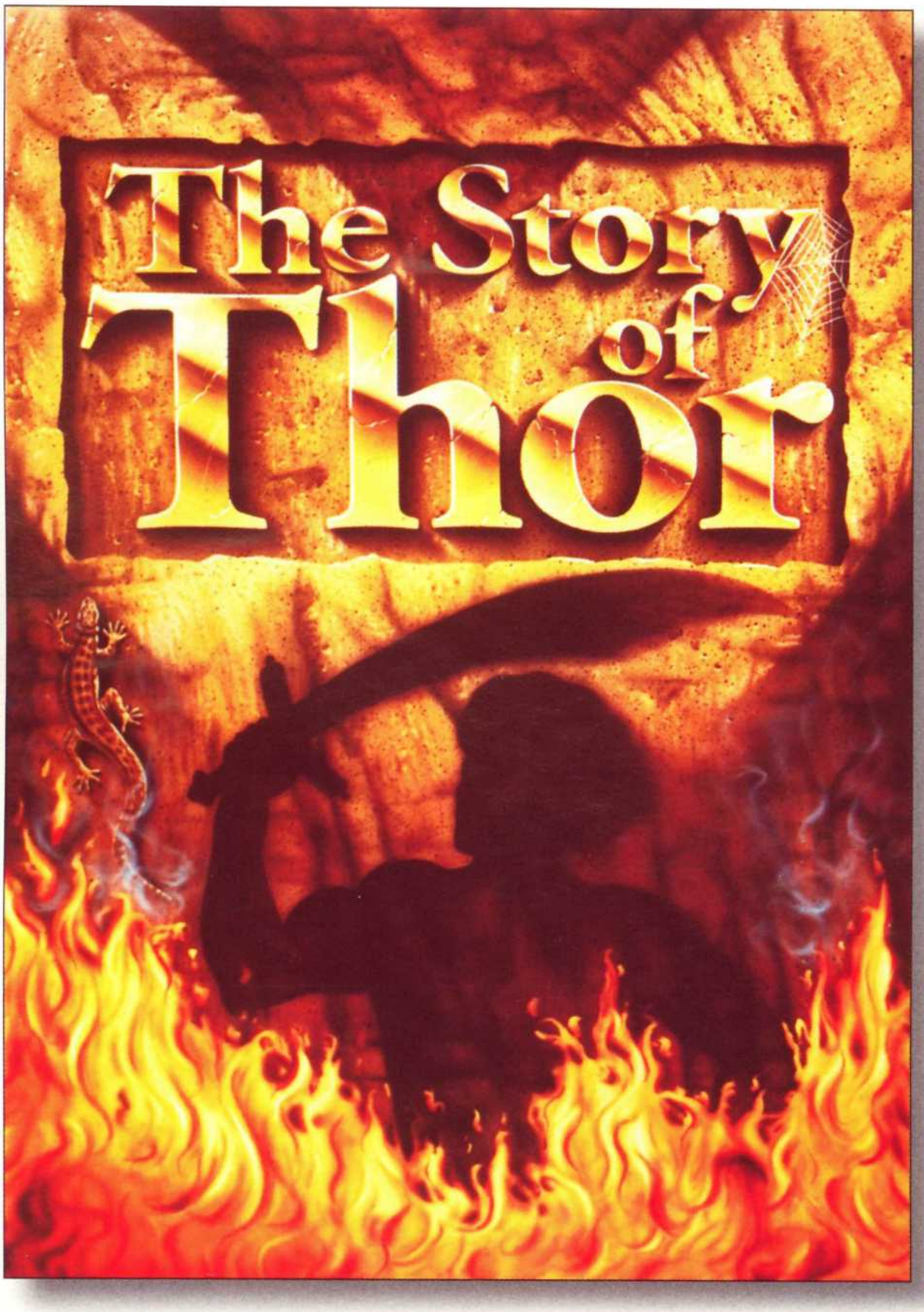
ISSN 0946-6282
Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Codemasters, Dataflash, Dynatex, Electronic Arts, Elite Systems, Factor 5, Galaxy, Game Express, Gametek, Hudson Soft, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Mitsui, Nova, Order In Time, Sega, Ubi Soft, Viacom New Media und dem Neuen.

Mayer & Partner

Das Kultspiel einer neuen Generation!

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

Die Kraft des goldenen Amuletts hilft Ali.

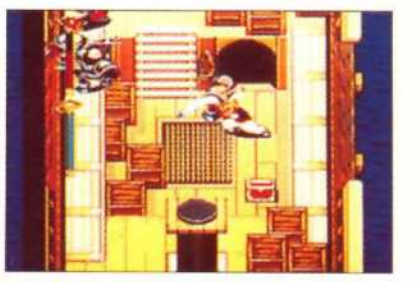


SEGA-Magazin 3/95: 91%

Video Games 3/95: "Ein Meilenstein in der Welt des Action Adventure"

Action Adventure vom Feinsten. Satte 24 MBit und ein glasklarer Sound befördern dieses Spiel auf die Hitliste des Mega Drive. Kämpfe mit Prinz Ali den jahrhundertealten Kampf zwischen Gut und Böse. Schicke unglaubliche Gegner in die ewigen Jagdgründe.

Story of Thor erfordert höchste Konzentration und Schlagfertigkeit!



Vier Geister helfen Ali im Kampf gegen das Böse.

Ali hat es mit riesigen Endgegnern zu tun.

Exklusiv für MEGA DRIVE

Komplett in Deutsch.

Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die neuesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

THMF 5/95

Name: _____

Adresse: _____

Geburtsdatum: _____

System: _____

SEGA

Der superstarke VideoSpieleSpaß

Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer, Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmspitzen. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ...
Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Scenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die gröhlenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.
Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.
Noch nicht überzeugt?

Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:
„Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts". Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:
„ ... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...".
„ ... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...". Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:
„ Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele". Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:
„ ... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt". Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:
„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen".
Gold-Funny-Award

139.95

VIDEO GAMES CLASSIC

MEGA FUN GOLD GAME

PLAY TIME STAR

GOLD FUNNY

HERTIE

GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI.
Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

F&P 95/073